平成11年3月1日発行第6巻第4号通巻第37号
www.microgroup.co.jp

OUR OPINIONS!

隔月刊

# ゲーム批評



## こんにちは、ドリームキャスト

セガハード3度目の正直　DCは天下を取れるのか？
発売から3カ月、錯綜する期待と不安、そして真価は？

サードパーティ・キーパーソン激白
**DCの可能性と問題点**

◆第2特集　**音楽ゲームの過去、今、未来**

1999 3月号
定価 780YEN

ゲーム批評
1999
3月号
こんにちは、ドリームキャスト／音楽ゲームの過去、今、未来
Vol. 25

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

# 「なかなかやる書店」

**雑誌になりまして、今度は「バックナンバーが非常に入手しにくい」というご批判をまたまた頂いている『ゲーム批評』ですが、すべて常備して下さっている素晴らしい書店様は以下の通りです。**

| | |
|---|---|
| ＜北海道＞ | |
| 札幌市 | ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2） |
| ＜青森県＞ | |
| 青森市 | 岡田書店（青森市新町1-8-6） |
| ＜岩手県＞ | |
| 盛岡市 | さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14） |
| ＜宮城県＞ | |
| 仙台市 | 本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53） |
| | 本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68） |
| | 高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1） |
| 志田郡 | 文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店） |
| ＜秋田県＞ | |
| 秋田市 | ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば） |
| | ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1） |
| ＜栃木県＞ | |
| 小山市 | 進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10） |
| ＜茨城県＞ | |
| 水戸市 | ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43） |
| ＜埼玉県＞ | |
| 川越市 | 黒田書店川越店（川越駅東口丸井前） |
| 上福岡市 | 黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前） |
| 大宮市 | アニメイト大宮店（そごう大宮店近く） |
| | ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1） |
| 坂戸市 | Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10） |
| ＜千葉県＞ | |
| 浦安市 | アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば） |
| 柏市 | 新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中） |
| 千葉市 | コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前） |
| ＜東京都＞ | |
| 秋葉原 | 明正堂書店（秋葉原デパート3階） |
| | 書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い） |
| | メッセサンオー（中央通り沿い） |
| | ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い） |
| | Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い） |
| | 石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下） |
| 浅草橋 | 浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣） |
| 池袋 | コミックバンク（池袋ギーゴ裏手） |
| 江古田 | 竹島書店（西武池袋線江古田駅前） |
| 大山 | 博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ） |
| 荻窪 | ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい） |
| 蒲田 | 栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前） |
| 吉祥寺 | ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内） |
| 五反田 | あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル） |
| 駒込 | 駒込リブレール(JR駒込東口スーパーREX先) |
| 渋谷 | 大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4） |
| 新大久保 | 一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば） |
| 新宿 | 紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー |
| | Ｔ－ＺＯＮＥ新宿ソリューションセンター |
| | 江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば） |
| 神保町 | 書泉ブックマート2階 |
| 高田馬場 | 新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ） |
| | 未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F) |
| 江戸川区 | 江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り） |
| 文京区 | あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分） |
| 八王子 | まんが王八王子店（ヨドバシカメラの裏） |
| 羽田 | 山下書店（羽田空港内） |
| 調布市 | パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1） |
| | 書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4） |
| 東久留米市 | 黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ） |
| 町田市 | 久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F） |
| 下北沢 | まんが王下北沢店 |
| ＜神奈川県＞ | |
| 横浜市 | 有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街） |
| | 錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く） |
| | まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏） |
| | 栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階) |
| | セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13） |
| | セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7） |
| | 文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階） |
| 藤沢市 | 文教堂善行店（国道467号沿い） |
| 川崎市 | みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21） |
| | 北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前） |
| ＜静岡県＞ | |
| 静岡市 | 谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前） |
| ＜山梨県＞ | |
| 甲府市 | リブロ甲府店（甲府西武店内6階） |
| ＜新潟県＞ | |
| 上越市 | Mr.Books五智店（国道8号沿い） |
| | コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36） |
| 新潟市 | 萬松堂（古町通り6番町） |
| ＜石川県＞ | |
| 野々市 | ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目） |
| ＜岐阜県＞ | |
| 岐阜市 | 自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター） |
| | ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F) |
| ＜愛知県＞ | |
| 一宮市 | カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角） |
| 犬山市 | いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分) |
| 名古屋市 | ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階） |
| | 三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16） |
| 岡崎市 | シビコ正文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階） |
| 西春日井郡 | 武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内） |
| 豊橋市 | 精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い） |
| 知立市 | しんせつ書房（カーマホームセンター真正面） |
| 小牧市 | 三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー3Ｆ） |
| 蒲郡市 | あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い） |
| ＜滋賀県＞ | |
| 草津市 | 村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18） |
| 八幡市 | アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660） |
| ＜京都府＞ | |
| 京都市 | ブックストア談（四条通り） |
| | 駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427） |
| | 丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ） |
| | 丸山書店高野店（イズミヤ高野店前） |
| ＜大阪府＞ | |
| 阿倍野区 | 福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階） |
| 京橋 | 駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階） |
| 日本橋 | Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ） |
| 中央区 | 旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階） |
| 大阪市 | ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18） |
| | ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20） |
| | 紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47） |
| | 大阪書店（JR京橋駅下車すぐ） |
| 池田市 | 甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3） |
| 北区 | 旭屋書店 |
| ＜兵庫県＞ | |
| 川西市 | グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分） |
| 姫路市 | 黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階） |
| 三木市 | コスモ三木店（三木郵便局前） |
| 尼崎市 | ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ） |
| 神戸市 | ジュンク堂書店　漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ） |
| | 駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1） |
| | 日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内） |
| ＜広島県＞ | |
| 広島市 | 中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26） |
| | 中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15） |
| | ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21） |
| | そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34） |
| ＜島根県＞ | |
| 出雲市 | 武田書店浜山通り店（渡橋町782） |
| ＜香川県＞ | |
| 高松市 | ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5） |
| ＜愛媛県＞ | |
| 北条市 | 北条ブックセンター（辻字新開1170-3） |
| ＜福岡県＞ | |
| 飯塚市 | BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い） |
| 福岡市 | 福家書店（天神コア地下２階／中央区天神1-11-11） |
| | 黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18） |
| | 積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内） |
| 久留米市 | 安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前） |
| ＜大分県＞ | |
| 大分市 | ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1） |
| ＜宮崎県＞ | |
| 延岡市 | 銀河書店（平原町5-1497-10） |

# CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1999 3月号 MARCH



Illustration/ Jyunji Ito
Art Direction/ Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design /Brahman co,ltd.

※今号の「失われた伝説を求めて」、「カズマデラックス」は都合によりお休みさせていただきます。

Topics◎1

# 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る

**年末もっとも好調だったソフト『ゼルダ』を、海外と流通、2つの側面からリポートする。**

## 横綱級キラーソフト、遂に発売

不況下で行われた昨年末のゲーム商戦。「年末の時点でDCはまとまった数が入荷されず、一番売れたのは大きなタイトルが多かったN64だった」と、とある流通関係者は語る。PSのさすがの勢いも衰え始めた今、セガの新ハード、DCも発売されたとはいえ、商戦の中心となったのは、発売後3年にしてやっと『ゼルダの伝説 時のオカリナ』や『ピカチュウげんきでちゅう』など、ソフトの出揃ったN64だった。特に、延期に延期を重ねた大作『ゼルダ』は、ハードそのものを引っ張る程の影響力があったという。

「今までN64のターゲット外だった大人がハードごと買っていくことが多かったですね」(小売店関係者)。

## 海外でもブームを巻き起こす『ゼルダ』

その評判も上々である。まず、文化庁メディア芸術祭のデジタルアート・インタラクティブ部門で大賞を受賞。商業的にも、国内140万本出荷、国外でも日本とほぼ同時期に発売され、全世界で累計500万本以上出荷と、波に乗っている。特に欧米では評価の声が高く、ゲーム誌はおろか有名一般誌「NewsWeek」や「Time」までが手放しで『ゼルダ』を絶賛し、その経済効果は同時期に公開され、全米興行成績一位となったディズニーのフルCG映画『バグズ・ライフ』を抜くというまことしやかな試算結果まで出る有様。11月23日が発売日だったアメリカでは、発売前の予約本数が32万5000本以上にのぼり、過去最高記録を更新した。現地からの情報によれば、発売日前後は『ゼルダ』ブームに近い盛り上がり方だったという。海外では日本ほどゲームソフトの発売日にこだわらないことを考えると、かなり珍しいケースだろう。当然、クリスマスシーズンの米ゲームソフト売り上げでは第一位にランキングされた。



国内外で高く評価された『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。

## もたつく『ゼルダ』の国内出荷

ところが、肝心の国内出荷では、あいかわらず混乱が発生している。N64ソフトの流通に関しては、しばしば「分納」などの処置が行われるために混乱が生じ、値崩れにつながるケースがあったことは本誌前号のトピックスなどで報じた通り。今回の『ゼルダ』の国内出荷でも、小売店側から見れば首をひねらざるをえない処置が多かったという。

今回、『ゼルダ』の分納は3〜

4回にわたって実施された。最初の注文分はカット（出荷本数を注文本数より少なくすること）の嵐で、最悪発注数の50％しかものが来なかった上に卸値が高く、需要はあるものの不利な条件下に置かれることになった。さらに、100万本を超えたあたりから、カットがなくなり、全部ソフトが納入されるようになった。小売店はカットを見越してソフトの本数を発注していたので、どうしても数が多くなる。CMのキャッチフレーズは「140万本」だった『ゼルダ』だが、ミリオンソフトになった後は、さすがにだぶつき気味であるという。

その一方で、その他のN64ソフトは全然出回っていないのも事実。『ゼルダ』と並ぶもう一本の目玉ソフト『ピカチュウ』になると「2月末にならないと入ってこない」というほどの品薄傾向で、アンバランスさは否めない。融通の利かないロムというメディアに固執するからには、任天堂には柔軟な流通システムが強く求められよう。

Topics◎2

# 未だ業界のキャスティングボードを握るPS

**もはや国民機となったプレイステーション。エミュレータ問題、他機種をにらんだ値下げとまだまだ話題は尽きない。**

家庭用機としては晩期を迎えたPSだが、デファクト・スタンダードとしての存在感ゆえか、未だ話題には事欠かない。年明け早々、寝耳に水のニュースが飛び込んできた。

このたびサンフランシスコで開催されたマックワールド・エキスポにて、1月5日、アップル社の社長であるスティーブ・ジョブズ氏が基調講演を行った。そこで秘密兵器として発表されたのが米CONNECTRIX社のマック用PSエミュレータ「VIRTUAL GAME STATION（以下VGS）」である。VGSをインストールするとマックのCDドライブでPSのソフトが遊べるようになるという。日本語環境では動作しないというが、突然のニュースにSCEは「PSの正規製品ではないので、法的な処置も含め今後の対応を検討中」（SCE広報）としている。

エミュレータに関しては、ネット上で流通してはいたものの、今回のように表舞台に出て来たのは初めてのこと。こと流通には神経を尖らせるSCEと、起死回生を懸けて今まで弱い部分とされてきたゲームのユーザーを引き込もうとするアップル陣営。異なる思惑を抱える2社の間で起きた出来事だけに、関係各社の今後の動向が注目される。

続いて、国内でも大きな動きが。PSが値下げされ、従来価格の1万6800円が1万5000円になるというもので、開始日は1月23日と、PS用PDA「ポケットステーション」と同じ日に設定された。この動きは、先走る後継機情報や、他機種への牽制とも受け取れるが、憶測の域を出るものではない。

ともあれ、SCEはPS2の発表という最大の手札を温存しており、『FFⅧ』と『DQⅦ』の発売が控えていることを考え合わせると、未だにハード戦争の主導権を握っていることだけは間違いない。発表のタイミングがゲーム業界の今後を左右することになりそうだ。




# ちは、キャスト

## 安、そして真価は？
## トの今を探る。

セガの新世代ハード「ドリームキャスト」が発売されて約二カ月が経過した。

発売前はチップの不足やソフトの発売延期など不安材料があったものの、いざ発売されるとプロモーションの成功による一般的認知度の高さもあって、用意されていた初回15万台は即完売、予想以上の人気を見せつけた。その後も販売台数は順当に伸び、ソフトの方でも『バーチャファイター3tb』や『ソニックアドベンチャー』などが好調な売れ行きを示している。また、徐々にではあるがサードパーティのタイトルも発売・発




# 第1 こんなにドリーム

## 錯綜する期待と不 ドリームキャス

表されるようになり、ハード定着に向けての地盤固めが進んでいる。

以上のように好調な歩みを続けるドリームキャスト。だが、『ゼルダ』効果によるN64やゲームボーイカラーなど任天堂の健闘、プレイステーション本体の値下げ、そして噂されるプレイステーション2等々、ライバルメーカーの動きも活発で、予断を許さぬ状況である。

様々な評価が飛び交うドリームキャスト。この注目すべき新世代ゲームマシンの真価は果たして？今回の特集にて検証してみたい。

# '98.11.27 ドリームキャスト発売日 秋葉原レポート




**ついに発売になったセガの新ハード、ドリームキャスト。効果的な広告展開もあって前人気は上々。ドリームキャストの発売日の東京、秋葉原のレポートをお送りしよう。**

## 発売日を迎えた新ハード、ドリームキャスト

昨年11月27日、セガの新ハード、ドリームキャストが発売された。しかしセガの意気込みに水を差すように様々なトラブルが発生したことは既に述べた通りである。とはいえ、現状で最高スペックを誇る家庭用ゲーム機の登場であり、周囲の関心が非常に高かったのも事実である。ここではドリームキャスト発売日の東京、秋葉原の模様をレポートしてみよう。

27日の秋葉原は早朝から何やら騒然としていた。ラオックス、ソフマップ、メッセサンオーといった大手ゲーム量販店の店頭には、前日からの徹夜組を含め数百人のユーザーが行列を作っていた。またNHKや民放各局、朝毎読、日経、スポーツ紙など新聞各社、そして雑誌などの報道関係者の姿も非常に目立った。これに一役買っていたのが、この日セガ入交社長と共に販促に訪れていた湯川専務(当時)なのはいうまでもないだろう。『セガは倒れたままなのか』という新聞広告から始まったドリームキャストの広告展開だが、自社の専務を起用するという作戦は見事に当たったといえる。この日秋葉原には、日頃あまりゲームを扱わないようなTVのワイドショーなどからも取材陣が訪れ、時の人、湯川専務を追いかけていた。

さて通常、午前10時から店が開き始める秋葉原電気街だが、先に挙げた大手ゲーム量販店はドリームキャストとその関連商品に限り時間を繰り上げて販売を開始。また順次開店していく各店舗を湯川専務が回り、販促活動をおこなった。


前日の午後８時頃から出来始めた行列。数百人に達した

## どういった客層がDCを購入したのか

ラオックスゲーム館がドリームキャストの販売を開始したのは午前8時。通常の開店時間を2時間早めての販売開始である。入り口に立つ湯川専務に迎えられ次々に客が入店し始める。行列していた客の中心層は、ゲームのコアユー

ザー層に重なる20代から30代の男性層。また、外国人客の姿も目立っていた。成田から直接秋葉原にやってきたような、大きな旅行の荷物を抱えている外国人客も多かった。全世界に先駆けて発売されたドリームキャストをいち早く入手しようという海外のゲーム業界関係者とコアなマニアだが、中にはプレミアム目当ての客もいたようである。

ここで実際にこの日ドリームキャストを購入した人の声を紹介してみよう。「19日にデジキューブの方で予約しようとコンビニにいったんですが、トラブルとかでそれができなくて秋葉原に来ました」と語るのは千葉県の23歳の会社員。この日は朝7時頃からラオックスに並び始めたという。本体と同時に購入したソフトは『バーチャファイター3tb』。このソフトの為にドリームキャスト購入を決めた彼は「『セガラリー2』が延期になってしまったので当分は『バーチャ』で遊びます」と語っていた。当日聞いた中では全員が『バーチャ3tb』を本体と同時に購入。複数のソフトを買った人も『バーチャ3tb』ともう一本という組み合わせだった。


お客を迎えるセガ、湯川専務。マスコミの注目の的でもあった。

ラオックスには前日26日の午後8時頃から行列が出来始めた。一番乗りした25歳の会社員の話によれば、その時間で既に20~30人程度の行列ができたという。最終的に行列は300人近くになったのだが、販売開始1時間半程度で行列組への販売は完了し、その後は土日発売分の整理券を手に店員が店頭に立った。一番乗りの会社員は意外そうに「徹夜しなくても買えましたね」というとソフトの買い足しにラオックス店内に戻っていった。

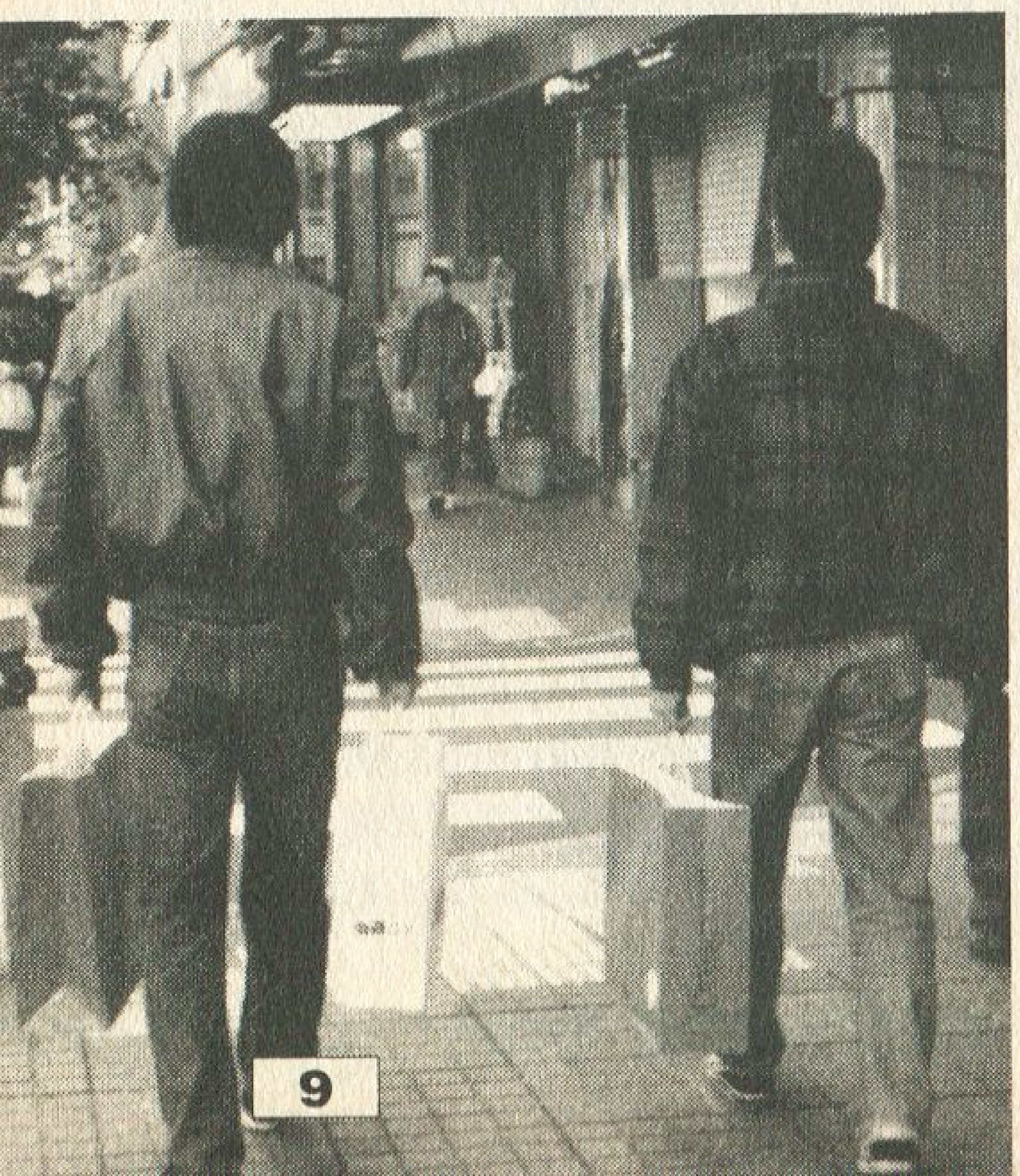


目立った外国人客。欧米での発売後は今年の予定。

## 出荷縮小を残念がる流通関係者たち

次に流通関係者の話を聞いてみた。ドリームキャスト発売前の一連の騒動を身をもって体験してきた流通関係者はこの発売日について、おおむね盛り上がりに欠けたという印象を持ったようだ。「盛り上げようにもモノが無いしね」「買えないかも、というイメージが伝わり過ぎて、ユーザーの気持ちが冷めている」という声が関係者の口から聞かれた。また「景気のせいもあって気持ちが上向いていないというところもあるんでしょうが、それにしても拍子抜けもいいところ。サターンの時の方が盛り上がっていたような気がしますね」と語る関係者もいた。流通側から見ても期待の大きかったドリームキャスト。それだけに出荷台数減少は流通にとっても不本意だった。初回出荷台数は15万台。もっと売れたはずというのは流通関係者の一致した意見だ。

セガとしても予定通り本体を生産し、予約キャンペーン等も大きく展開していきたかったところ。この発売日はセガにとっても不本意だったに違いない。だがPSの後継機への時間的アドバンテージは確保できた。あとはそれをどう生かすか、だ。



# 波乱の幕開け
# ドリームキャスト、動き始める

**セガの新ハード、ドリームキャストがついに発売された。一部製品の歩留まり低下など混乱のスタートとなったこのハードの行く末は?**

## アクシデントの中DC発売される

'98年11月27日、セガが浮沈をかけた新型ゲーム機、ドリームキャスト（以下DC）が発売された。

当初は年内100万台の出荷を予定していたが、NEC製グラフィックエンジン、PowerVR2の生産歩留まりの低下によって出荷台数確保の見通しが立たなくなり、10月20日から始まった予約キャンペーンも2日間で中止。年内出荷台数は5割減の50万台へと下方修正された。

また『バーチャファイター3tb』と共に本体と同時発売される予定だった『セガラリー2』の発売日も延期され、DCの売りである通信機能を使った対戦は、『セガラリー2』が発売された1月28日まで待たなくてはならなくなった。

最終的にセガが発売日に向けて用意した初回出荷台数は15万台。この15万台は発売日から週末にかけた3日間で完売した。量販店の中には土日発売分を、発売日である27日の午前中に売り切ってしまったところもある。この出足の好調さを好感した週明け30日の株式市況では、セガ株は3000円台の年初来高値を更新。これはほぼ10カ月ぶりの出来事となる。

発売日以降の推移も順調であると伝えられる。「発売日後も入荷後、即売り切れという状況が続いています」（大手量販店）。同時発売された『バーチャファイター3tb』は現在までに約22万本のリリース、クリスマス商戦に合わせて発売された『ソニックアドベンチャー』はそれを上回る勢いで売れており、発売翌週の1週間で約24万本を売った。年内出荷台数は予定の50万台をクリアした模様だが、本体台数を考慮にいれると『ソニック』の販売本数の高さは際だっている。

また年明け以降は、'98年末のような極端な品薄状況も解消されつつある。問題となっていた製品の歩留まりも上昇。セガは年度内100万台の目標達成を目指している。また、流通サイドからは『セガラリー2』の発売と、それによって本格的に始まる通信対戦に、さらなる上積みへの期待の声が多く聞かれる。

## セガ、一世一代の勝負をDCに託す

DCの発売。それはセガにとって失地回復をかけた一大事業であった。PSの躍進により、セガの家庭用ゲーム機の国内シェアは最盛期の3割から1割程度へと落ち込んだ。また海外市場での状況も芳しくなく、北米市場からは撤退の憂き目をみることになる。この北米市場における在庫処分、アーケードの不振もあって、セガの'98年3月期決算では433億円の損

失を計上。連結ベースでも株式上場以来初となる経常赤字へと転落してしまった。

　国内シェア5割獲得。北米市場への再参入という大きな役目を担ったDCの発売においては、ハード的な条件整備はもちろんのこと、周辺環境の整備にも力を入れている。

　インフラの整備の遅れ、通信コストの面で、国内での普及を懸念する声もある通信ゲームについて、セガはDC用のアクセスポイントを独自に全国に14カ所、またこれに関連会社のものを含め200カ所のアクセスポイントを用意し対応している。また通信サービスの、有料化以降の代金決済にプリペイドカード方式を採用し、将来的に予想される、ネット接続による高額請求の問題化に対応した。

　1月現在、DCでインターネットへの接続登録をおこなった人数は10万人を超えた（国内最大規模のプロバイダで会員数15万）。本体出荷台数から見て2割以上のユーザーがネットへの接続をおこなったことになる。電話線を本体につなぐだけでいいという簡易性は、通信についての潜在的な需要を確かに掘り起こしているといえるだろう。「ネットワークは先に立ち上げた方が勝つ」。これは以前マイクロソフトへの取材で聞いた話だ。既に機能しているネットワークサービスと、これから機能し始めるサービスなら、ユーザーは前者を選ぶという意味だが、セガも先行した有利さを最大限生かすべく、当初1カ月を予定していたネット無料接続サービスを4月まで延長し、更なるユーザーの獲得を目指している。



発売日に秋葉原を訪れた入交社長。

## 懸案事項だった流通体制の整備

　さらにサターン時代から大きな問題となっていた流通体制の整備にもセガは本格的に乗り出している。DCの発売にあたり、セガはそれまでの複数卸、販売代理店を通しての商品流通を止め、商品の直販体制の確立に乗り出した。商品卸の機能を販売子会社であるセガ・ミューズに一本化し、また全国5000店舗の、財務内容の良い店舗と特約店契約を結び、小売店を絞り込んだ。「確かに以前より、ものごとの通りは良くなった。予約中止の際の対応も速かった」と、ある小売店関係者は語る。

　初回出荷に続く第2回出荷の際には、出荷予定日を明確に小売店側に伝えることができず、「電話や店頭で入荷日を聞かれても分からないとしか答えられなかった。機会損失もあったと思う」（郊外店店主）という不満を多くの小売店が抱えるような事態にもなったが、セガ・ミューズ側もこれにすぐに対応。今後は明確な入荷日の

## DC海外瓦版 FROM HONG KONG

日本と同時発売だった香港だが、当初は日本円にして15万円と凄まじいプレミア価格がついた。その時秋葉原では中国人バイヤーがDC入荷をひたすら待つ姿が見られたとか。ちなみに現在は3万円。

### ■図1　各ハード発売タイトル数

| | 同時発売 | 1カ月後 | 2カ月後 | 3カ月後 | 4カ月後 | 5カ月後 | 6カ月後 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SS（1994年11月22日発売） | 5 | 3 | 2 | 3 | 7 | 9 | 5 |
| PS(1994年12月3日発売) | 8 | 10 | 6 | 2 | 7 | 9 | 7 |
| N64（1996年6月23日発売） | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 |
| DC（1998年11月27日発売） | 4 | 4 | 2 | 6（予定） | | | |

### ■図2　各ハード同時発売タイトル販売本数（発売後5週）

| | |
|---|---|
| SS／バーチャファイター | 65000 |
| PS／リッジレーサー | 100000 |
| N64／スーパーマリオ64 | 80000 |
| DC／バーチャファイター3tb | 160000 |

※図1は各ハード発売から半年の発売タイトル数を記したもの。DCではSSと同レベルのリリースペースである。
※図2は各ハード同時発売タイトルの発売後5週の販売本数を比較したもの。『VF3tb』の販売本数は抜きんでている。

読者の声◆ドリームキャストを買いましたか？　その理由は？（24号アンケートハガキより）

アナウンスをおこなうことを小売店側に伝えた。
　また、セガ・ミューズは発注、翌日配送という体制を打ち出していた。全国に1カ所だった物流センターを5カ所へと拡充し、小売店の発注に敏速に対応。小売店の経営を圧迫している店頭在庫の縮小を図ろうというものである。この体制は現在のところ順調に機能しているようだ。サターン流通においては、流通段階で膨らんだ在庫が商品の大幅な値崩れを生んでいた。直販体制の確立による流通の健全化が、今後も続いていくようならば、それは小売店側だけでなく、ソフトメーカーにとっても魅力的に映る要素になる。
　セガがDCにあたって打ち出している様々な試みに対し、DCの命運を握るサードパーティの反応もおおむね良好であるといえる。サターン立ち上げ時の参入サードパーティは131社。これと比べてDC立ち上げ時のサードパーティは300社を超えている。
　序盤のつまずきはあったものの、その後は順調な推移を続けているDC。今後問題となるのはどういった点だろうか。
　一つに他社の動向が挙げられるだろう。
　ゲームボーイカラー、『ゼルダの伝説』とミリオンセラー商品が相次ぎ好調な任天堂は、今年6月にN64の拡張機器である64DDを投入する予定である。さらに通信機能を使った新しい商品を今年投入する予定があることが明らかになっている。
　そして現在国内外でトップシェアを握る、ゲーム業界の盟主SCEもDC発売に向けて動きを見せた。今年は『FFⅧ』、『DQⅦ』といったビッグタイトルのリリースが予定されているが、1月23日、SCEはPSの本体価格を現行の1万8千円から1万5千円へと引き下げた。本体価格引き下げは大幅な利益率の低下にもつながる。この価格引き下げにはDCの牽制という意味が強く感じられる。
　さらに、DCの対抗機であり、次代の国民機の本命と目される、PSの後継機（PS2）も'99年年末に登場すると噂されている。「DVD搭載」、「PSと互換」などといった様々な噂段階の情報が飛び交っているが、通信機能の標準装備はほぼ間違いないというのが関係者の一致した意見だ。SCEからは「次世代機については現在開発中」というコメント以外の発表はおこなわれていないが、既に有力ソフトメーカーへの水面下での接触は始まっていると伝えられる。「DCもPS2の登場までのハード」という見方をする関係者も多い。
　また、一般ユーザー層の獲得も今後大きな焦点となっていく部分だ。コアユーザーの需要が一段落



発売初日、このような告知のされた店舗が目立った。

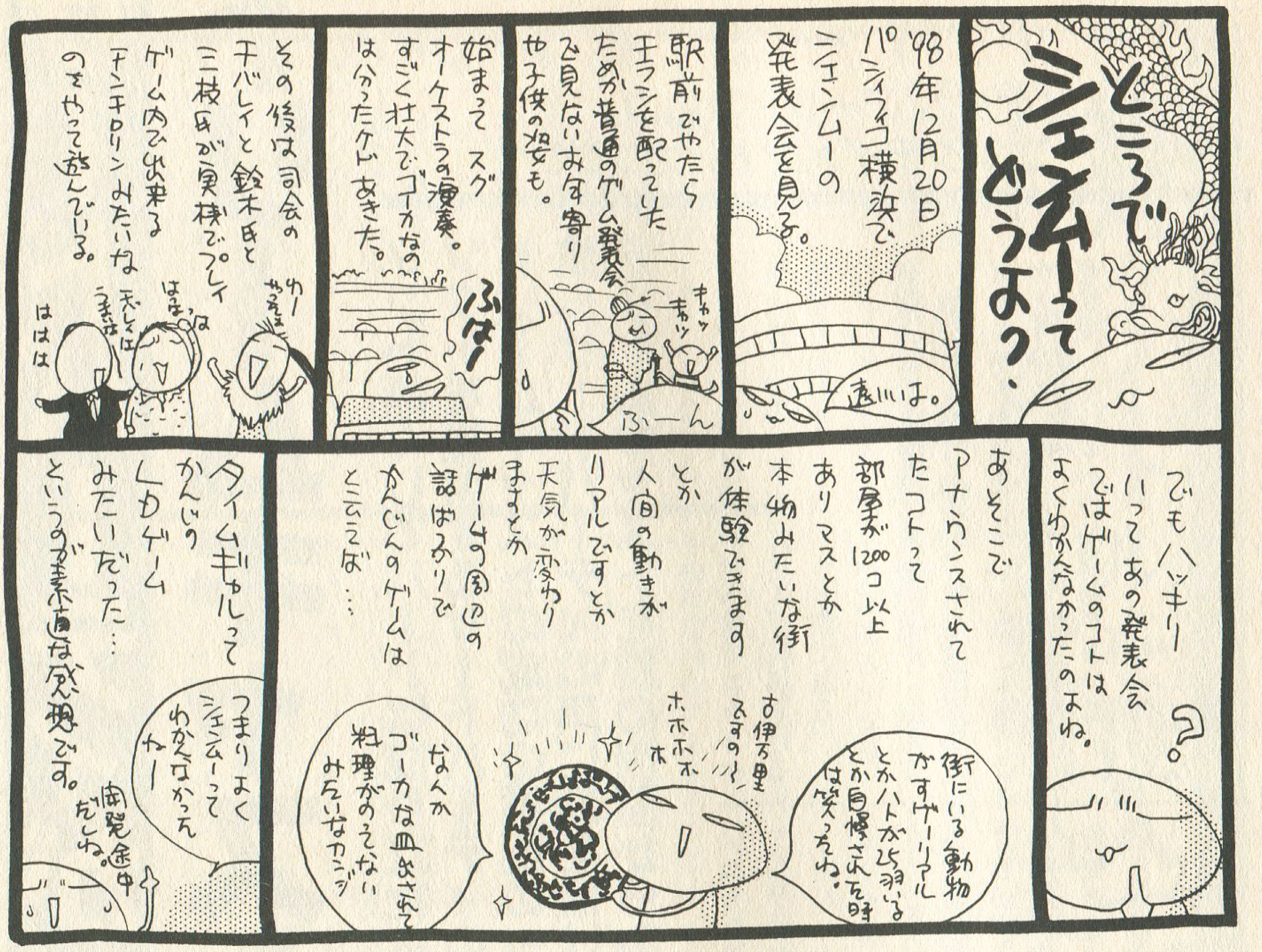
## DC海外瓦版 FROM U.K.

イギリスでは『ゼルダ』や『FFⅦ』に挟まれ、マニア以外に知られていない存在。米英では今年9月発売というが、大丈夫か？

## DC略年表

| 1998 | |
|---|---|
| 1月23日 | セガ大川功会長が新ハード開発を公式発表。 |
| 5月21日 | セガ、新ハード「Dreamcast」（以下、DC）発表。11月20日発売予定。 |
| 5月23日 | WARP、『Dの食卓2』制作発表会。 |
| 5月27日 | SNK、携帯ゲーム機「ネオジオポケット」発表。DCとのリンク可能。 |
| 7月1〜4日 | セガ、「WINDOWS WORLD Expo Tokyo 98」にてDC出展。 |
| 7月11日 | セガ、「ビジュアルメモリ」第一弾『あつめてゴジラ〜怪獣大図鑑〜』発売。 |
| 7月 | セガ、湯川専務が出演するCFをオンエア開始。 |
| 8月22日 | セガ、『SONIC Adventure』制作発表会。 |
| 9月17日 | セガ、「第36回AMショー」にてDC互換機版「NAOMI」発表。 |
| 10月6日 | セガ、DCの発売日を11月20日から27日に延期。発売価格29800円、また「VF3tb」含む5本の本体同時発売ソフトを発表。鈴木裕最新作『Project Berkley（仮）』制作発表。ナムコ、カプコン参入表明。カプコンは同時にDCタイトルとして『バイオハザードコードベロニカ』を発表。 |

**買っていない。** やりたいゲームがまだ出ていないし、自分の場合GBとSSがまだまだ現役。（東京都　ベガお）




した後、果たしてDCが伸び続けられるのかは、ひとえに一般ユーザー層にどれだけの需要を生むことができるかにかかっている。その点で、湯川専務シリーズなどの一連の広告展開の持つ意味は大きかった。「あれはDCの宣伝ではなくて湯川専務個人のCM」（都内大手量販店関係者）という厳しい意見もあるものの、これまでゲームに目を向けなかった一般層におけるセガ、DCの知名度アップに貢献したことは間違いない。

だが、メーカー、流通サイドには、DCもこれまでのセガハードと同じように、コアユーザーの支持しか得られないのではという懸念が渦巻いている。これまでこうした一般層への訴求力に欠けてきたセガは、これにどう対応していくのだろうか。

景気の状況、サードパーティの動向など、不確定要素を多く抱えながら、ひとまずDCは動き出した。その真価が問われるのは、まさに今年1年なのである。

| | |
|---|---|
| 10月7日 | セガ、『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』正式発表会。 |
| 10月9〜11日 | セガ、「東京ゲームショウ'98秋」にてDC一般公開。 |
| 10月12日 | セガ、「パートナーズショップミーティングレポート」においてDC流通の直販体制を説明。 |
| 10月20日 | DC予約開始。しかし初回出荷台数縮小のため早々にも予約打ち切り。 |
| 10月28日 | SNK、「ネオジオポケット」発売。 |
| 10月18日 | 「セガサターンフェスタin東京ジョイポリス」にて、せがた三四郎ラストステージ。 |
| 11月4日 | 全日本CM放送連盟（ACC）主催「第38回ACC全日本CMフェスティバル」にて湯川専務CF「とある街の声」が最優秀テレビCM賞を受賞。 |
| 11月 | セガ、『セガラリー2』の発売日を11月27日から1月14日に延期。 |
| 11月25日 | 湯川専務CDデビュー。曲は「Dreamcast」。 |
| 11月27日 | DC発売。初回出荷台数15万台完売。 |
| 12月20日 | セガ、『シェンムー』制作発表会。 |
| **1999** 1月 | セガ、『セガラリー2』の発売日を14日から1月28日に延期。 |

**DC海外瓦版**

**FROM U.S.A**

一方アメリカでは、ネット通販では500—530ドル（本体のみ、1月20日現在で6万円程度）が相場。マニアからは怒りの声も。

# サードパーティが語る ドリームキャストの現状と展望

**ソフト無くしてハードは成り立たない――
ソフトを提供するサードパーティの力が、
ドリームキャストの成功の要因の一つになることは明らかである。
彼らサードパーティの声に耳を傾けることで、
ドリームキャストを別の側面からみていきたい。**

## サードパーティの声

### アトラス／ゲーム アーツ／ナムコ／ゼネラル・エンタテイメント／カプコン

13社。これはセガの10年前のコンシューマハード、「メガドライブ」における発売当初のサードパーティ数である。

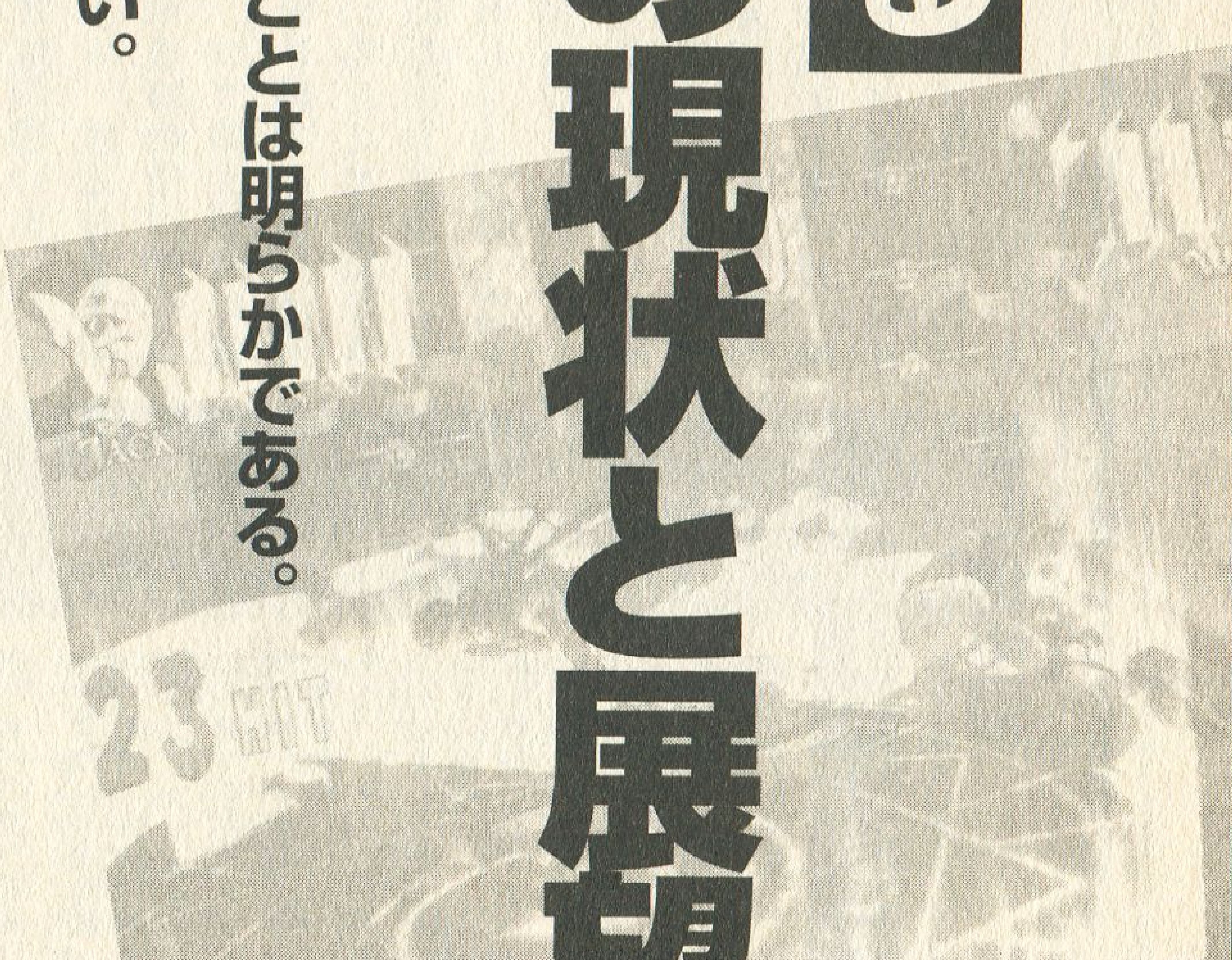
アーケードメーカーでもあるセガは、優秀なゲーム開発スタッフを多く抱えていることもあり（事実、多くの良質なセガタイトルを発売していた）、メガドライブ当時は、サードパーティをそれほど重要視していなかった傾向があった。

しかし、サードパーティの協力無くして一般性の高いハードになりえないことは、これまでの歴史が語る通りだ。パナソニックの「3DO」しかり、NECの「PC-FX」しかり。

DCにおいては、既に321社のメーカーが参入している（'98年12月17日現在）。その中には、メガドライブ以来、音沙汰の無かった大手ナムコの名もみることが出来る。321社の内、タイトルを発表しているメーカーは36社、発売中、発売予定タイトルは合わせて50本以上。10年前のセガとは比べるまでもない。

では、果たしてこれらサードパーティは、DCにどのような魅力と期待をかけて参入したのであろうか。また、発売後の現在の状況、そして今後の展望はどのように考えているのであろうか。

岡田耕治氏、金子一馬氏のコンビで『魔剣X』を発表したアトラス、古くからセガと共に歩んできたゲームアーツ、前述のナムコ、既に『ペンペントライアイスロン』を発売したゼネラル・エンタテイメント、そしてアーケード、コンシューマの両面からセガを支援するカプコンの5社に、DCについて腹蔵無く語って頂いた。



アトラス

# 新規タイトルを投入するアトラス DCに対する意気込みとは

**PS、SS、N64。全てのハードに自社タイトルを送り出してきたアトラス。『魔剣X』でDCに参入する意図とは何か。**

サターンに『真・女神転生 デビルサマナー』という看板タイトルを投入したアトラス。DCにも早々に参入を決め、岡田耕始氏、金子一馬氏という、数々のヒットを送り出したコンビによる『魔剣X』の制作に既に取りかかっている。

ゲーム雑誌等での露出も始まっているので、実際にこのゲームを目にした読者も多いことと思うが、この『魔剣X』は、『デビルサマナー』のような3DRPGではなく、主観視点でおこなわれるリアルタイム3Dゲームである。海外で大人気の『QUAKE』などを想像してもらうと分かり易いだろう。

「『真・女神転生』シリーズ制作の中で、RPGというジャンルにとらわれないリアルタイムなインタラクティブ性を持ったゲームというものをずっと考えていたんです」と岡田耕始氏は語る。

だが、暖めていたアイディアを満足できるレベルで表現できるハードはこれまで無く、実現はしなかった。そこへセガのDCが登場した。ストーリーやアクションがプレイヤーの操作によって展開されていく、リアルタイムなインタラクティブ性を持ったゲーム。DCならばこのアイディアが実現可能なのではないか。そして動き出した結果が『魔剣X』という形で具体化された訳である。



**岡田耕始**（おかだ・こうじ）
株式会社ATLUS　第一開発部　取締役部長。

取材で見た『魔剣X』のサンプル画像は確かにDCのポテンシャルの高さを裏付けていた。金子一馬氏による、細部にまでこだわったデザインをほぼそのままに画面上に再現し、さらには、その奇抜なデザインに負けない意表を突いたアクションが、細かなモーションできちんと表現されているのである。それも通常のゲーム画面として。

『魔剣X』というタイトルを通して、DCというハードに触れた感想を岡田氏に聞いてみた。

「大げさかもしれませんが、ハードの底知れなさを感じます。今発売されているソフトもDCの性能を全て使い切っている訳ではないはずです。でも開発期間等の兼ね合いもあるので、永久に作り込んでいく訳にもいかない。こちらも『魔剣X』というタイトルを早く遊んで欲しいし、どこを到達点とするかが難しいですね」。

DCが、これまで以上のポテンシャルを秘めたハードであるという印象は多くの制作者から聞かれるところ。岡田氏にしても同様の印象を持ったようだ。

「しかし」と岡田氏は付け加える。

「『魔剣X』にしてもそうですが、そのアイディアを表現できるハードがDCだったということであっ

**買っていない。**『ソニック』が出て「欲しいな」と思って、『バーチャロン』が移植されたら、購入準備をします。で、『グランディア２』が出たら購入すると思います。（名無し）

て、先にDCというハードがあった訳ではないんです。よくゲームを語るときにゲーム機のスペックの高さなどが引き合いに出されますが、それとゲームの面白さは関係ない。ソフトの核となるのはソフトのゲーム性ですから。ただ、DCが発想の幅を広げるハードであることは間違いない。表現能力にしてもそうですが、ネットワークという魅力的な要素もある。ネットワークを使ったことを何かしてみたいとも思いますし、こうした要素がジャンル自体の幅を広げていく可能性もあると思います。ですがやはりこれらは枠組みの一つでしかない。一番大事なのは、広がった枠の中で一体何をするのか、ということではないでしょうか」

**ゲームアーツ**

# ユーザーが「DCを持っていて本当に良かった」と思えるソフトを

**メガCD、セガサターンで数々の名作を生み出してきた、名実共にセガの盟友である宮路洋一氏。DCでも、ゲームアーツ、ESPで既に幾つかのタイトルを発表している氏に、DCの現状と展望を伺った。**

ゲームアーツの代表取締役社長を務める宮路洋一氏。ソフトの技術力、完成度の高さに定評があり、セガをソフトの面から常に支えてきた人の一人だ。果たして宮路氏は、DCに何を思い、そしてDCにおいて何を行うのか。

宮路氏はDC発売後の現状を次のように観ていた。

「DCの現状における問題は、ソフトのラインナップの少ないこと、遊べるソフトが少ないことです。プロモーション、広告戦略で成功していながら、販売にまで結びついていない。『VF3tb』や『ソニック』だけでは、まだユーザーを引きつけることは難しいでしょう」

では、DCには何が必要なのだろうか。

「僕は、ゲームアーツを作って15年経ちますが、一つだけ思うことがあります。それは、ハード一台に対して、ユーザーそれぞれに凄く気に入ったソフトが一本あれば、満足できるということ。DCにも、ユーザーが『DCを持っていて本当に良かった』と思えるソフト、それが私は必要だと思うのです」

## DCが持つ新しい可能性

「DCは高い性能をもつハードです。しかし、その性能を十分に引き出した、また引き出そうとチャレンジしている作品はこれからというところです。例えば通信。DCで標準装備となったことは評価できますが、まだまだ浸透させるには時間のかかる分野だと思います。アーケードにおいては通信対戦が主流となっていますが、マニア化が進み一般の人はおいそれと入れない。パソコンに至っては低年齢層にとって簡単に買えるものでないでしょう。そういった中で、現在、通信ゲームで最も成功しているのはゲームボーイです。なんといっても、子供達にも非常にわかりやすい。実は私も昨年末は『ポケモン』ばかりやっていました(笑)。『ポケモン』のデータ交換、情報交換といった遊び方は通信の入り口としてふさわしいですよね。『グランディア2』でも通信機能を使用しようと考えているのですが、通信をどうゲームに反

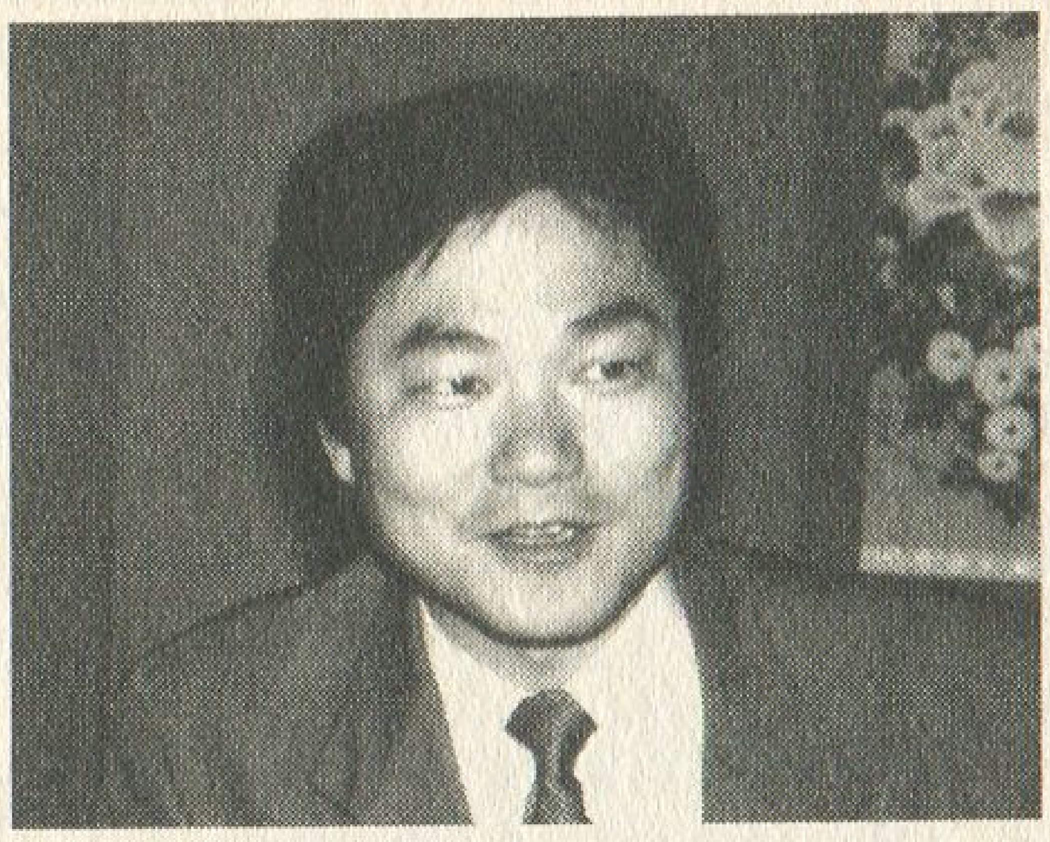
**買った。** まだソフトはないけど、ハンカチ落としキャンペーンに惹かれて。『サカつく』と『グランディア』の続編が待ち遠しい。
（千葉県　まくってチャンプ）

映させるかを考えたとき、チャットルームのような、みんなで一つのゲームを共有できる体験の場所を用意してあげたいなと思っています。DCで、ゲームアーツとESPは、通信だけでなく新しいインターフェイスに、具体的にはマイクデバイスを使用したものなど、もっといろんなことにチャレンジします。そうすることが、ユーザーそれぞれが満足できるソフトに繋がると思いますから」

最後に宮路氏はDCにおける展望を語る。

「セガサターンでは、私たちはやるべきことはやったと思っているんです。ゲームアーツでは『ガングリフォン』、『グランディア』、ESPでは『ルナ』シリーズの制作、『ギレンの野望』の制作協力等をしました。特にRPGやシミュレーションはそうだと思うのですが、どのタイトルも時間をかけて遊び尽くせるゲームだったと思っています。セガサターンを持っていて良かったと思ってもらえるタイトルを出したと、少なくともウチのファンは納得してもらったのではないでしょうか。ウチはDCでもやるべきことをキッチリやります。DCを遊び尽くせる、遊び尽くしたくなるような、DCを持っていて本当に良かったと思えるソフトを仕込んでいきます。期待して下さい」

宮路氏の実績に裏付けられた言葉には確かな説得力がある。サードパーティのあるべき指針を感じることができた声であった。



宮路洋一（みやじ・よういち）
株式会社ゲーム アーツ代表取締役。代表プロデュース作品に『グランディア』（SS）『ルナ』シリーズ（SS・PS）等。

ナムコ

# DCで初めてソフトをリリースするのか!?
# 動向が注目されるナムコの現在

**セガのハードにソフトをなかなかリリースしないナムコ。果たしてDCではソフトがリリースされるのか!?**

'98年10月6日に新高輪プリンスホテルでおこなわれたDCの発表会。関係者2500人以上を集めて盛大におこなわれたこの会半ば、緊急発表として、DCへのナムコ参入が、急遽セガ入交社長によって発表された。壇上にはナムコの浅田安彦常務が招かれスピーチをおこなう一幕もあった。当然これはセガ側による演出であるが、『リッジレーサー』『鉄拳』シリーズなどの人気タイトルを抱えるナムコに対するセガの姿勢を伺うことのできる「ハプニング」でもあった。

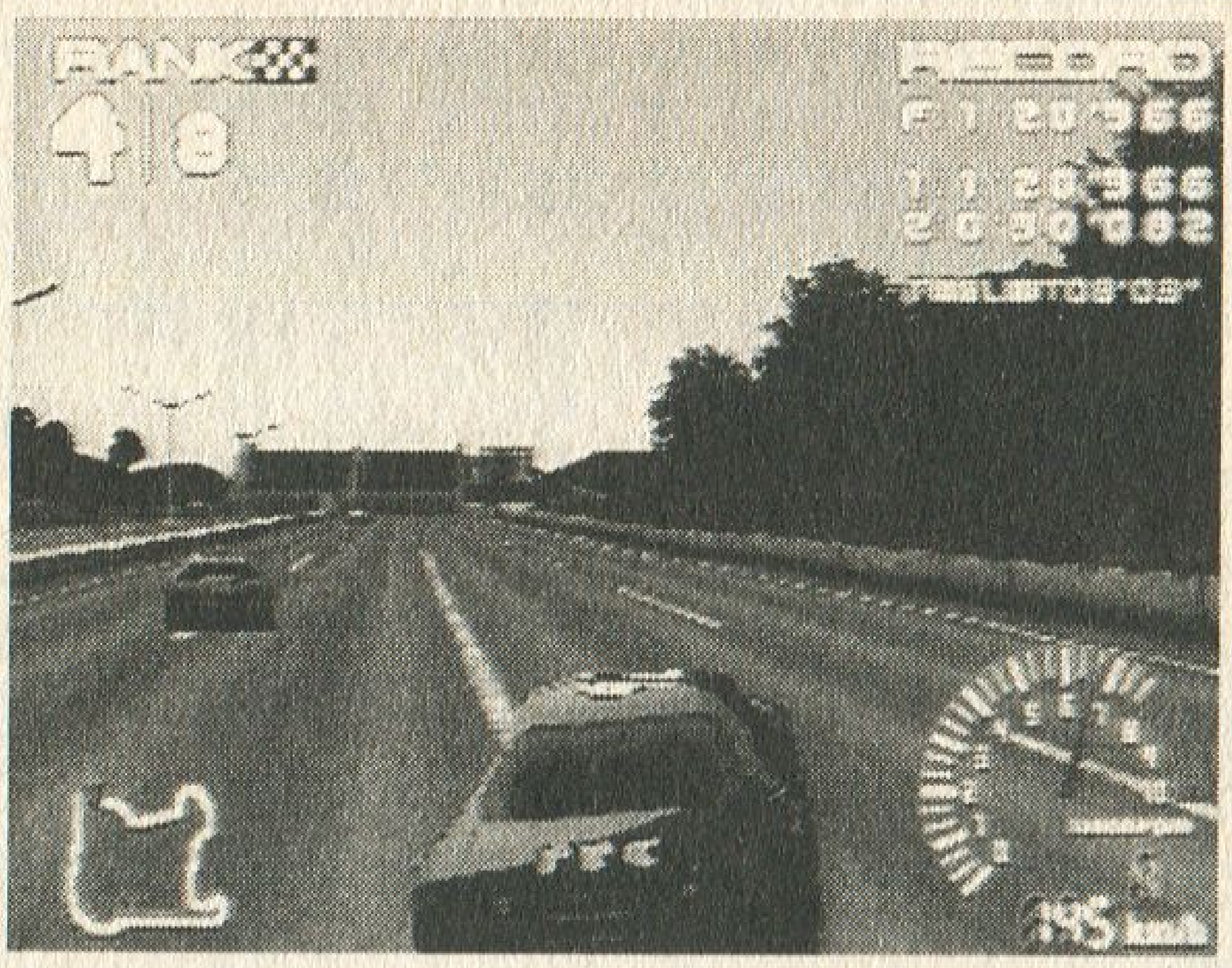
そもそもサターンへも参入していたナムコ。だが、最終的にサターン向けソフトは1本もリリースされること無く終わってしまった。ナムコのタイトルはDCユーザーや、サターンでサードパーティの取り込みに失敗した他ならぬセガ自身が熱望して止まないものなのだといえる。

しかしこの発表会以降、ナムコからはタイトル等を含め、DCに関する何の情報も伝わってきていない。

DCに対しナムコは現在どう取り組んでいるのか。株式会社ナム

**買っていない。**やりたいSSソフトが投げ売りされ始めたから。ゲーム アーツのソフトが出たら買う予定（『ガングリフォン3』希望）。
（岩手県　川辺剛史）

コ、CS広告宣伝部、吉積信氏に聞いた。
DCへの参入を決めた理由について吉積氏はこう答える。
「今までのハードにはない性能や機能を搭載した、高い可能性を秘めたハードであること。通信機能やグラフィック表現能力、それらも含む能力の高さです」
ゲームの業界標準がますます3Dゲームへと向かっている中で、ナムコはセガと共に、そうした流れの旗手的な存在になっている。3DゲームやCGで培った技術。そうしたナムコの強みを生かすハードとしてDCを認識していることがここから伺える。



ナムコの人気タイトルはDCへと移植されるのか？

さて、となればやはり気になるのは具体的にどういったタイトルが投入されるのか。だが、DCに関する具体的な状況についての話に関しては「現段階では明らかにしうる事実はありませんが、きっと近い将来わくわくするような情報を提供することができると信じています」との答えをもらうにとどまった。DCのキャスチングボードを握る存在として、現在は慎重な姿勢で臨んでいるようである。
最後に、DCがゲーム業界に与える影響について聞いてみた。
「正直言って、具体的に想像がつきませんが、技術的に高いレベルにあるシステムであることは間違いないと思いますので、いままでにない視点で作られたゲームや、新しいゲーム性がDCで実現するといいなと思っています」
『リッジレーサー』でPSを軌道に乗せたナムコ。SCEもPSの後継機の中軸を担うメーカーという認識を当然持っているはずだ。ナムコを巡るセガ、SCEの綱引きはどちらに軍配があがるのか。そして、このナムコの動き如何で業界に一大変化が訪れる可能性も否定できない。ナムコのDC戦略の今後には非常に注目の集まるところである。

**ゼネラル・エンタテイメント**

# DCに関わる全ての人達が協力し合って向かわなければ

**訴求対象の拡大を狙うDC、その先鋒となった同時発売タイトル『ペンペントライアイスロン』。DC発売を迎えた今、制作のゼネラル・エンタテイメントの近藤智宏氏、中村篤彦氏の両氏に、DC、そしてセガについて、忌憚無いご意見を伺った。**

『ペンペントライアイスロン』(以下、ペンペン)は、「常に新しいものにチャレンジする企業であること」というゼネラル・エンタテイメントの社風のもと、元セガの人達で構成されたメンバー(チーム名「LAND HO!」)で制作されたゲームである。
セガの事情を良く知る彼らが、外から客観的にみたとき、DC、そしてそれを取り巻く現状は、彼らの眼にどう映っているのだろうか。
『ペンペン』において企画、システムデザインを担当した開発部の中村篤彦氏はハードの性能を指して次のように語る。
「ハードのスペックに関して言えば、開発に入ってみないとわから

ないということが多いのですが、『ペンペン』では頭の中でやりたかったことは大体全部出来たかなと思います。贅沢を言えば、もっとたくさんのコースやオブジェクトとか作りたかったというのはあるんですけれども。これについては言い出すとキリが無いので。勿論、他のハードのスペックではペンペンは作れませんしね」

「贅沢な悩みしかない」という中村氏の発言を受けて、同じく企画、システムデザイン、そしてディレクションを担当した開発部の近藤智宏氏は、「ＤＣと同時発売と言うことで、ハードを作ってるのと同時にソフトを開発していきましたから、いきなり１００％の性能は当然引き出せないわけで。まだまだこれからもっと凄いことが出来るようになると思いますね。そういった可能性は我々、制作側の力量にかかっているのですけれども」と語る。中村氏の言うような贅沢な悩みさえも、ＤＣは今後解決することが出来ると言うことだ。



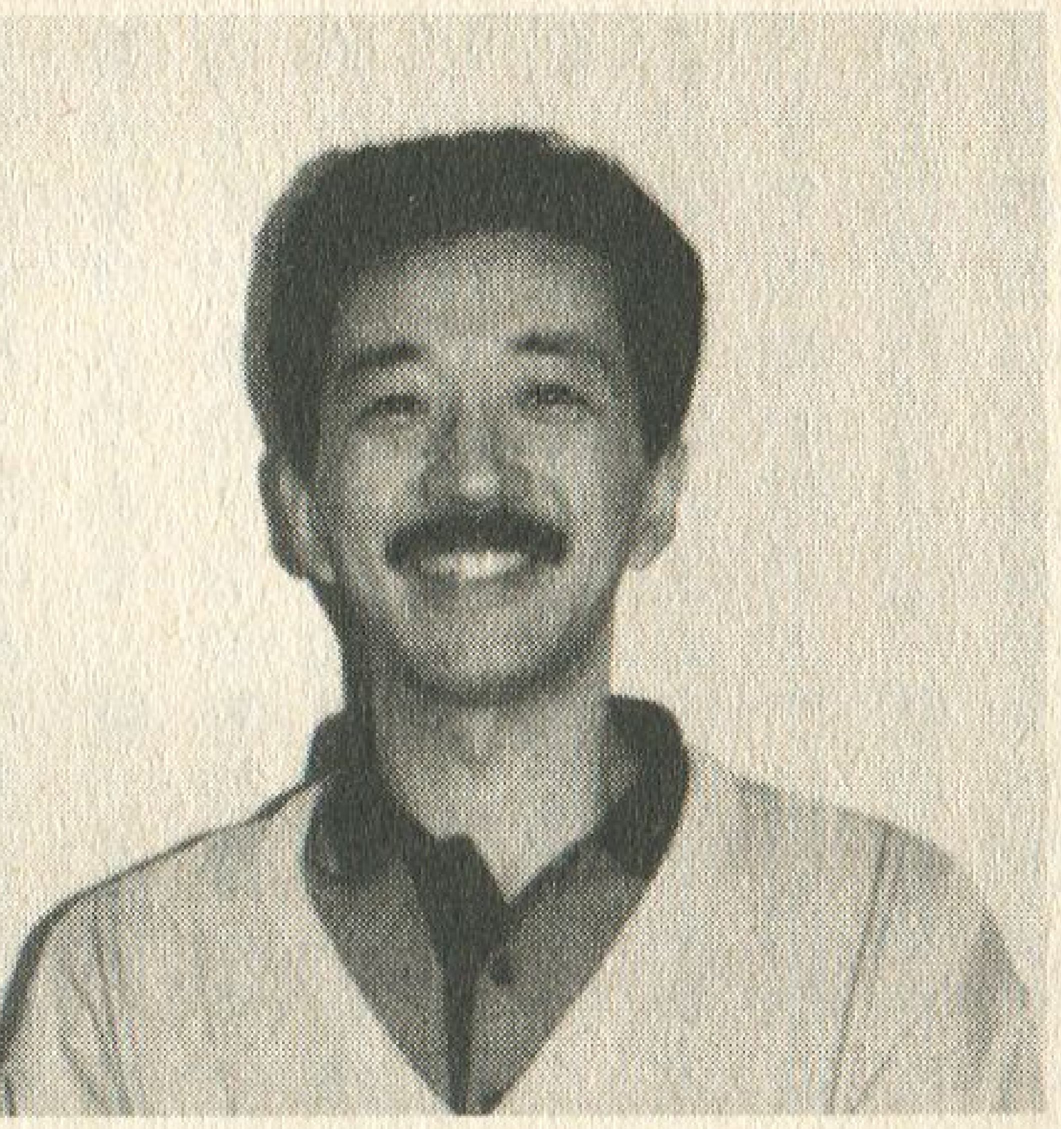
**近藤智宏**（こんどう・ともひろ）
ゼネラル・エンタテイメント 開発部所属。代表作はセガサターン『パンツァードラグーン』シリーズ等。

## ＤＣを取り巻く現状、セガの販売戦略

だが問題がないわけではない。

「発売日の週に、大阪や名古屋など販売店を回ってイベントとかを見てたんですけど、せっかく買いに来てくださったお客さんが、ハードが無くて買えないという話を聞きました。『ペンペン』を店頭で遊んでもらっても、『あ、面白い！ …でもハードが無いから買えないや…』という声が多く、すごく悲しかったですね。やっぱり予約分しか置いてないんですよ。『ペンペン』を購入してくださる人って『バーチャファイター３ｔｂ』と違って、予約してまで当日買いに来る人じゃないでしょう。ちょっと触ってみて面白いからやってみたいとか、口コミで広がって買いに来た人だと思うので。手に入らない人が多くて販売機会を逃しているのは本当に残念でした」（中村氏）

出荷台数について言えば、これまでの項で述べた通り、ＮＥＣのＰｏｗｅｒＶＲ２の歩留まりという理由がある。このことを踏まえ「不可抗力的な部分は仕方がない部分もある」（近藤氏）と考えてはいるが、それらを包括したＤＣの販売戦略に関しては、両者とも少なからずの疑問を抱いていた。



**中村篤彦**（なかむら・あつひこ）
ゼネラル・エンタテイメント 開発部所属。代表作はセガサターン『セガラリー』、『デイトナUSAサーキットエディション』等。

「セガさんとしてはＤＣをどういったユーザーにアピールしていきたいのかというようなところがハッキリ見えてこないのが、個人的には気になる部分ですね」（近藤氏）

「ことハードの広告は湯川専務（現常務）、滝沢君といったキャラクターにより、せがた三四郎を超えるキャラクタ作り、話題作りに成功し、一般層の認知度も高まったと思うのですが、かたやソフトのほうは開発チームやクリエイターを全面に押し出した、どちらかというとゲームファンをターゲットにした広告展開が中心という印象を受けます。実際、発売予定のタイトルを見ていてもセガサターンとあまり変化が無く、従来のタイトルの続編や、アーケードからの移植作に焦点が集まっているように感じます。より確実に一般層に興味を持ってもらうためには別の展開も必要なのではないでしょうか」（中村氏）

**買っていない。**お金もないし、やりたいゲームが発売されていない。パッケージから湯川専務の顔が消えるのを待っている。あれはやり過ぎなのでは？
（福岡県　ヴォルグ・シルバ）

「DCにはモデムが標準装備され、通信・インターネットといったウリとなる機能をもってはいますが、そういったものを使った新しい遊びなり、楽しみをユーザーの方に提示するのはまだまだこれからだと思います。私はサーバーみたいなものはすごく面白いと思うんですよ。DCを買って、家に帰って、接続して、すぐにサーバーに繋げることができるという。パソコンを買ってきてもこんなに簡単に繋げることは出来ないじゃないですか。敷居は格段に低くなっている上、そこでの遊びはすごく広がる可能性を感じる事が出来る。本当にやり方次第ではないでしょうか。ハンカチメールやBBSなど面白い試みやコンテンツもあるので、これからはそういった部分をもっと伸ばして、常に新しいことにチャレンジしていって欲しいですね」（近藤氏）

　DCは能力は多方面にわたり、通信一つとっても他機種に対して大きなアドバンテージを持っている。しかし、現時点では通信対戦が可能なゲームも現時点で『セガラリー2』を数えるのみ。

「セガさんは性能を生かした試みを、もっと先手を打っていろいろやってくるべきではないかと。でも今のセガをやり方を見る分には、力をかけるところがちょっと違うんじゃないかなって感じるんですよ」（中村氏）

### DCの普及のために出来ること

「セガさんが変わろうとしているのは確かです。我々もそれを感じて、一つの協力でもあるような形、自分たちのやりたいことと合致してる部分で物を作ってきたんです。つまり、我々の目指しているコンセプトである、誰でも楽しめるものであり、分かりやすいものであり、まあ個人的にはもっとチビッコにも遊んでもらえるものです。でもユーザー層を広げていくことは、少数のタイトルで出来ることではないのです」（近藤氏）

「それはセガさんだけが頑張っても無理だし、我々サードパーティだけが気を吐いても無理なことです。DCに関わる全ての人達が協力し合って向かわなければならないですね」（中村氏）

　DCの普及のためには、両氏が言うように、DCに関わる全ての人達の協力が必要なことは言うまでもない。今回の取材では、セガを良く知る両氏だけに、語られた言葉の中には少々辛辣なものもあったが、それはDCの行く末を真剣に考えてのものであった。

カプコン

# NAOMI基板とドリームキャスト、どちらも我々にとって非常に魅力的です

**ドリームキャスト互換基板として注目が集まるNAOMI基板。この基板はどのような可能性を秘めているのだろうか。同基板で『パワーストーン』を開発したカプコンの船水紀孝氏、手塚武氏に、NAOMI基板に関する話を中心に伺った。**

### 「NAOMI基板の方がドリームですね」

早くからDC、NAOMI基板への参入を発表したカプコン。2月上旬には同社初のNAOMI基板使用作『パワーストーン』が発売される。実際にNAOMI基板でゲームを開発したカプコンの開発陣に、NAOMI基板、そしてDCをどのように見ているのか、お話を伺った。

**買った。**本体＋ビジュアルメモリ＋『VF3tb』＋アーケードスティックで、全部買ってもSS本体の最初の定価とほぼ同じという恐ろしくお買い得なハードなので。今買っておかないと、ソフトが充実した時に絶対品薄になると思ったから。（栃木県　メタスラファイト）

まず、NAOMI基板の性能について、カプコン取締役兼開発本部副本部長である船水紀孝氏に聞いた。

「誰もが思うことですが、とにかく画面が『うぉーすげー綺麗！』ってことですね。発色が良いし、淡い色や金属質の物体の表現なども綺麗ですよね。今までポリゴンのキャラクターというのはどうもテカテカして人間なのにロボットに見えちゃうというのがあったんですけど、NAOMI基板では肌とか服装の質感までリアルに出せます」



**船水紀孝**（ふなみず・のりたか）㈱カプコン　取締役兼開発本部副本部長（右）。**手塚武**（てづか・たけし）㈱カプコン　開発本部第１制作部。

また、『パワーストーン』のアーケード版ならびにDC版のプロデューサーである手塚武氏も、NAOMI基板を「申し分のない性能」と評価している。

「PS互換基板の場合は処理を軽くするなどの制限があったんですけど、NAOMI基板はスペックが高く、かなりムチャが効くんですね。そういった意味で非常に作りやすかったです」（手塚氏）

また、『パワーストーン』がアーケード版2月初旬発売でDC版2月下旬発売という、これまでにない早期移植リリースが出来たのは、やはりNAOMI基板の性能があったからこそと両氏は強調する。

「DCへの移植は、驚くほど問題なくスムーズに進みましたね。並行作業することなく、アーケード版の開発が終わった後に移植作業に取りかかったんですけど、予想以上に早く終わりました。おかげでDC版はオリジナル要素を多分に入れることが出来ました。この移植スピードは驚異的です」（船水氏）

移植度に関しても「テクスチャー量やモニターが違うのでグラフィックは若干違いますが、それ以外はアーケード版とほぼ同じ」（手塚氏）という。

また、NAOMI基板は「性能面以外にもメリットの多い基板」であると船水氏。

「基板自体の価格がとにかく安い。かつてウチでもMODEL3基板で開発する話があったんですけど、コストの面で引っかかってどうしても出来なかった。その点NAOMI基板は、PS互換基板よりも性能が良くて価格があまり高くないという正にウチが望んでいた3D基板でした。僕のようなアーケードの人間としては、DC以上にNAOMI基板の方がドリームっていう感じです（笑）」

以上の両氏のコメントから、NAOMI基板は高い性能と多くのメリットを持ち、非常に魅力的な基板であることが分かった。

アーケードとコンシューマの夢の架け橋となる可能性を秘めているNAOMI基板。この基板を使った試みが成功すれば、それは少なからずDCにプラスをもたらすことになるだろう。ソフトメーカー、そしてセガ自身が、この魅力ある基板を今後どのように成長、発展させていくのか、ぜひ注目していきたいところである。

最後に、両氏のDCに対するメッセージでこのインタビューを締めたいと思う。

「DCは、いわゆるカプコンらしいバリバリのゲームが出しやすいハードなんです。我々がゲームを作りたくなるハードですし、実際に様々なゲームをDCで出す予定ですので、みなさんも期待して待っていて下さい。そしてDCを買って下さい。って、セガの人みたいなこと言ってますけど（笑）」（船水氏）

「私は基本的にアーケードの人間なのでアーケード市場が盛り上がって欲しいんです。そういう意味でDCとアーケード市場が連動して共に盛り上がれば良いですね」（手塚氏）

**買っていない。** ＳＳを見捨てたセガが嫌いだから。子の出来の悪さは総じて親に責任があるはず。それをあんな開き直りのマゾ広告で済まそうとしていた姿勢に、怒りにも似た嫌悪感を持ちました。恐らくＤＣも同じ運命を辿るでしょう。（福岡県　城戸裕）

# ドリームキャストには従来のセガカラーを大切にしていくことを期待します

**メガドライブ・セガサターンにて数々の名作を世に送り出し、先日NAOMI基板への参入を表明したトレジャー。同社の代表である前川氏に、セガ、そしてドリームキャストに対する熱い思いを綴っていただいた。**

## 今までのセガカラーを大切にして欲しい

ドリームキャストには、セガが自ら「セガは倒れたままなのか？」と自問していることに代表されるように、とにかく何か変えようという意気込みが感じ取れることは事実です。どんどん今までのセガの弱かった部分を強化していって欲しいと思います。

しかし、私としては、今までのセガカラーを大切にして欲しいとも思うのです。セガのコアユーザーを軽視して全体のシェアにばかり気を取られてしまうと、プレステが打ち出した方向性と似たようなイメージになってしまいます。

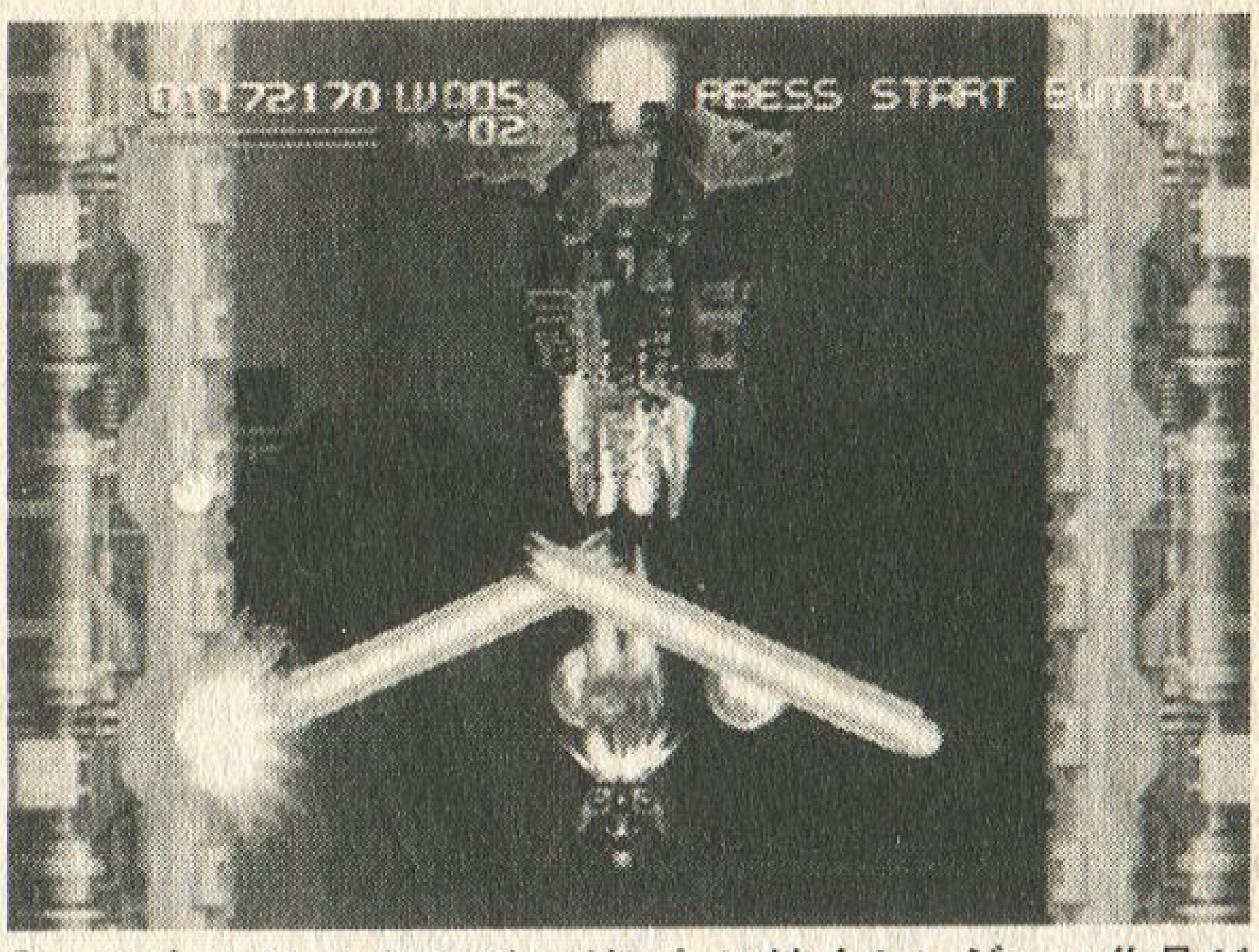
「セガはアーケードの移植が強い」ことは紛れもない事実ですし、取り敢えずセガのアーケードゲームは他のハードでは遊べないという点で優位性が少なくとも一つある訳です。『バーチャファイター3tb』がプレステで遊べるということは絶対にない訳ですから。

それ以外にも、セガは「セガマークⅢ」から「メガドライブ」、そして「セガサターン」で作り上げたセガのラインナップとセガのイメージがあります。「セガなんてダセーよな」という言葉の中には、「セガは変わります」という意味だけではなく、「本当にセガはダサい訳ではない」という意味が含まれていると思っています（そう考えなければ、このメッセージはつらすぎます）。

ファミコンとプレステは知っているけど、セガを知らないという超ライトユーザーの人達にまで「セガ」という会社名と「ドリームキャスト」というゲーム機の名前というキーワードを植え付けた点では成功だと思いますし、もしかすると、セガ関連のクリエイターが「知らないということはない」と考えて、もっと世の中の人にセガのゲームの良さを伝えていかなければ、という考えを持つ動機付けになったかもしれないと思います（というか、なって欲しいだけですが）。

## ソフトのタイトル数の巻き返しが急務

実は、セガサターン・プレステ・NINTENDO64の時に比べて、ドリームキャストのハードスペックにクレームを付ける人は少なかったように思います。私としては、今考えられるハードを素直に作ったという印象を持っています。現状では間違いなく家庭用



『レイディアントシルバーガン』に続くトレジャー作品が待たれる。

ハードではダントツのスペックですし、それほど大きな問題は出ていないのです。

ただし、開発機材が大幅に遅れたのは事実で、それに伴うソフト開発の遅れで、初期タイトルが軒並み遅れたことと、ハードの生産台数が追いつかなかったことで、初期ダッシュに大きな歯止めがかかったことは否めない事実です。ドリームキャストはスタートダッシュが勝負、とまで言われていただけに、かなり厳しい状況になってしまいました。現在は、ハード生産台数と、ソフトのタイトル数の巻き返しが急務になっています。

「ハードはソフト次第」というのは、今更触れるまでもないことですが、ドリームキャストの人気タイトルを見てみると、従来のセガのビッグタイトルの移植・続編である、『バーチャ3tb』『セガラリー2』『ソニック・アドベンチャー』『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』、そしてセガの顔と言える鈴木裕氏の『シェンムー』が中心になっており、また、ある意味セガとは馴染みの深い会社のタイトル『グランディアII』『エヴォリューション』『Dの食卓2』『ぷよぷよ～ん』『クライマックスランダース』等が加わってラインナップを形成し、ドリームキャスト像が浮かび上がってきているように思います。つまり、ソフトのタイトルを見てみると、ドリームキャストにも今までのセガカラーが色濃く出ているため、最初はある程度今までのセガユーザーを中心に普及していくと考えても良いと思うのです。まずはこの辺のユーザーをがっちりと掴むことが重要だと思います。

## 独自のハードとして成長することを期待します

「プレステに追いつけ追い越せ」とかいう話がありますが、はっきり言ってそんな方針は間違っていると思うわけで、ドリームキャストはキチッと獲得すべきユーザーを獲得して、独自の展開を考えるべきだと思うのです。上辺だけ盛り上げるのはやめて、もっと現実に即した戦略によって、セガの良さを最大限に出していく事の方が重要だと思うのです。意気込みだけではなく、これだけの豊富なタイトルがドリームキャストで遊べるのは事実なのですから、プレステの真似をしてみたり、ソニーに対抗意識を燃やしてみたりするのではなく、ドリームキャストはこんなにゲームの本当の面白さを伝えてくれるハードなんだということを押し出していくのが良いと思います。プレステの真似をしていたのでは、本当に「セガなんてダセーよな」になってしまいます。

弊社（トレジャー）としても元々はセガオンリーで仕事をしてきた訳ですし、セガさんとはこれからも色々とおつきあいがあると思います。ライトユーザー獲得を考えて様々な策を練ることも悪いことではないですが、本来のセガのゲームの面白さ（セガらしさ）だけは、失わないようにして欲しいと思います。私はドリームキャストに関しては、そういう独自のハードとして成長していくことを期待しています。



**前川正人**
Masato Maegawa

東京理科大学卒業後、コナミ㈱に入社。ＧＢ・ＦＣ・ＳＦＣのプログラムに携わる。退社後、トレジャーを設立、社長就任。社長業の傍らプログラムも行う。ＥＳＰ取締役兼任。

**買った。** 今まで欲しいソフトが出た時にハード（ＳＦＣ・ＳＳ・ＰＳ）を買ってきたので。ＤＣは『Ｊｕｌｙ』が本体と同時に発売されたということもあり、発売日当日に初めて購入したハードになりました。（長野県　高峰秋良）

セガ◆竹崎忠氏

# 「ゲームってすごい!」と思ってもらうことがセガおよびドリームキャストの果たすべき役割ではと考えています

**セガの広報にして自他共に認めるセガフリーク、竹崎忠氏。セガを最も愛している一人である氏に、「セガの何が変わったのか、そして何が変わらないのか」について、セガへの思いと共に書き綴っていただいた。**

## これまでのゲーム業界の手法を変える必要があります

みなさん、こんにちは。セガの家庭用ゲーム機の商品広報を担当している竹崎です。ゲーム批評の読者の方なら「竹崎」ってヤツを良く知っている方も多いかと思いますが、僕は前職でコンピューターのSEをしていたときに「メガドライブ」(以下、MD)というセガのゲーム機に惚れ込んで周囲の人々に買わせまくったあげく、ゲーム誌を読まない彼らをサポートするためにMDの情報をまとめたミニコミを作り、その果てに「ゲームはこんなに面白いのに、なぜ一般の人は知ろうとしないのか」「ゲームの情報は、なぜ普通の情報誌で提供されないのか」「セガのゲームは、なぜセガの専門誌以外ではほとんど取り扱われないのか」という疑問を抱くに至って、自分がセガに入ってこれらの問題に取り組もうと決意し、'93年春にセガに入社した「実はみなさんと何ら変わらないゲームフリーク」です。

入社前に考えていた課題はこの6年で相当クリアできたし、一般社会におけるゲームに対する見方も少しずつ変わってきました。ゲームは、映画と同レベルまではいかないまでも「映画や本と同じエンターテイメントの1ジャンルである」という地位は得たかな、なんて最近は感じます。ところが、そこで新たなる問題が発生しました。ゲームを楽しむ人の幅が広がったことによって、「ゲームのことをよく理解しているユーザー」(多分、みなさんはこちらの方ですよね)と同じくらい「ゲームのことはよくわからないユーザー」も増えてしまい、この新規ユーザーが売上げに与える影響力が非常に大きくなってきたわけです。

もちろん、ゲームを楽しんでくれる人が増えることはゲーム業界にとって喜ばしいことであって悪い話ではありません。ただし、過去にゲーム業界で使われていたさまざまな手法が通じなくなってきた。今までより幅広いユーザーにゲームを手にとってもらうためには、ゲームのコンセプト・タイトル・難易度・宣伝・広報・ジャケットに至るまですべてを「より幅広いユーザーの方にわかりやすいように」考えなおさなければならなくなったのです。

## セガは変わった、しかしセガは変わっていない



**買っていない。**まだ要らない。シューティングとギャルゲーで良いタイトルが3本くらい出ないと買わない。それと「持ちにくい」「操作し辛い」「ボタンが小さい」「カプコンの2D格闘がやり難い」という四重苦のパッドが嫌。　(熊本県　だよもん星人)

さてここで、セガという会社について考えてみましょう。セガのどこが良いのか。なぜ僕はセガに惚れてしまったのか。個人的には、「ゲーム作りに対するこだわり」、「新しいものへのチャレンジ」ってところが、好きなんですよね。去年から「セガは変わった」なんて言ってますが、実はこのへんはほとんど変わってないところで、「見せかけ」がどう変わろうと芯の部分が変わらないから僕は今でもセガが好きだし、そんな自分がユーザーの頃から好きだったセガを広くみなさんに伝える仕事ができることを心から誇りに思っています（たとえば、『ソニック』の広報責任者を担当できるなんて、夢のようではないですか!!）

　じゃあ、「セガが変わった」って、何がどう変わったのよ？　セガ社内にいてドリームキャスト立ち上げに際して変わったことと言えば……①昔はセガだけでいいと思っていたようだが、今はソフトライセンシーと一緒にやっていこうとしている。②開発環境やツールの整備を今までより一生懸命やっている。③より表現力が豊かで、幅広い人に遊んでもらえるわかりやすくも懐の深いゲームを作ろうとしている。④アーケードからの移植も大切だが、家庭用オリジナル作品も同じように大切だと考えている。⑤わかる人だけわかればいいという宣伝だったのを、より多くの人に魅力を感じていただけるような宣伝にしようとしている。⑥流通を整備し、欲しいソフトが手に入りやすいリピート体制等を強化している。……なんてところでしょうか。

　商品広報に関しては、僕は入社以来ずっと「より広く、より多くの人にゲームの魅力を伝える」というポリシーを一貫しているので、変わってませんけど(笑)。

　全般的にいえば、「まず第一に、ユーザーの方に良いソフトを提供しましょう」「もともとセガおよびセガのハードと長いおつきあいをいただいているソフトメーカーのみなさんはせっかく良いソフトを作っているんだから、それを一部の熱心なファンだけでなく、もっと幅広いユーザーの方に知ってもらって手にとってもらいましょう」ってことです。あとは「より多くのソフトメーカーに参加していただいて、セガのハードを買った人にたくさんのソフトを提供できるようにしたい」。そのためには、やはり幅広い方に受け入れられてハードの普及台数を伸ばすことは不可欠ですね。そのためにまず何をすべきなのか。やるべきことは見えていても、そのためには先に必要な手続きがたくさんあります。みなさんから見たら、途中の手続きをしている今は、「やるべきことがわかってないんじゃないか」って思われることも多々あるでしょう。

　「MDの頃のセガって良かったよね」サードパーティーを軽視し、自社ソフトでもクオリティの悪いものが多い。ソフトは少ないし、CMなんて流れないし、全然売れてないけど、中にはキラリと光る作品があるんだよなぁ……。僕がMDを愛していたのは、その『キラリと光る作品』がMDにあったからだと思うんです。最近、ライトユーザーが増えたっていうけど、彼らの中にはゲームを遊んでみて漠然と「ゲームって、そんなに深くないよね」なんて言ってる人も多いようです。そんな人達に『キラリと光る作品』を遊んでもらって「ゲームってすごい！」と思ってもらうこと、それがセガおよびドリームキャストの果たすべき役割ではないかと考えています。

竹崎 忠
Tadashi Takezaki



株式会社セガ・エンタープライゼス
CSプロモーション部パブリシティチーム。

ビバリウム◆斎藤由多加氏

# 「入交昭一郎氏への一通の手紙」

**名作シミュレーションゲーム『TOWER』など、数々の名作PCソフトを発表してきた斎藤由多加氏。この度、ドリームキャスト用ソフト『シーマン』にてコンシューマに初参入する。氏から、セガ入交社長へ宛てた、真摯な手紙。**

拝啓　入交殿

今回、ドリームキャスト特集ということで、ゲーム批評上にページを依頼されました。何を書いたらよいのか迷った挙句、どうせならと、セガの社長である入交さんに思い切って手紙を書くことにしました。

## セガは勝てるのか

セガは勝てるのか、雑誌でそういった記事をよく見かけます。

ちょっと前に、「どちらが勝つか、Mac VS Windows」といった特集を一般誌までがやっていたことを思い出させます。入交さんとしては、他のハードを押しのけて、なんとかドリームキャストを一等賞にさせたいところだと思います。はじめてお会いしてから今まで、セガという会社やドリームキャストの動向を拝見していて、個人的ですが、いくつか感じるところがありました。一言でいうと「あまり一等賞を狙うがあまり、焦らないでください」といったことです。それを書きます。

## 唐突ですが、『ゼルダ』の話

最近、『ゼルダの伝説』、というゲームにずっとはまっていました。ユーザーとして、このゲームには感服しています。いやぁ、おもしろいなぁ……。僕たちのような小さいチームではとても作れない大作です。

いうまでもないことですが、プレイしている最中に、64のシェアがどうの、とか、任天堂の株価がどうの、かかった予算がどうの、なんてこたぁ、ユーザーにはまったく関係がありません。その瞬間、どれだけおもしろいか、です。雑誌や新聞が書き立てることなんて、業界スジの人にはともかく、ユーザーにとってほとんど意味がないです。

セガとしても同様と思います。たくさんの論客が、勝ったの負けたの、株価がどうの、とか言うでしょう。しかし、そんなことに翻弄されて、「大作しかつくらない」とか「インターネットの情報サービスでさらに先手を打つ」とかならないでほしいと思いました。いきなりそうなると、セガというブランドが培ってきた一番大事な何かを失ってしまうように思えてならないのです。3万本とか5万本しか売れないけれど、なくてはならないタイトル、というのがあります。そういうのがサンゴ礁のよ



うに入り交じって、新しいセガのハードが成り立つのでは…と僕は思うわけです。スピルバーグやルーカスはすばらしいけど、彼らから「ムトゥ 踊るマハラジャ」は出てこないです。「ムトゥ 踊るマハラジャ」がでてくることがそれがセガのいいところのように思えるのです。

## へんなデベロッパーの怪しい企画

「そうはいうけど、わけのわからないクソゲーばかり出てきたら大変なことになる」

そういう考えもあります。あるでしょう、たしかに。

あるいは、「これはプレイステーションがやってきたことだ」といわれるかもしれません。ポイントは、ドリームキャストにはモデムがついていたり、ビジュアルメモリがついていたり、とかなり新しい前提をしたつくりになっていることです。あたらしいハードなだけに、あたらしいアイデアが必要になってきます。そうでないと「結局、最後まで不要なスペックだった」、ということになってしまう危険性があります。

私見ですが、こういうスペックをフルに駆使するアイデアは、意外に、名も聞いたことのないような会社の中に埋もれているのでは、と思えるのです。小さいデベロッパーは、看板がない分「自由」です。ノルマがないぶん、ありあまる時間という武器をもっています。これが大小入り乱れて、サードパーティー文化というのは生まれるものだと思いますし、その結果、面白いハード、つまらないハード、という結果がジワジワと出てくるのだと思います。

## 僕たちはドリームキャストでソフトを作り始めましたが……

僕たちはこのたびドリームキャスト向けにタイトルを作り始めましたが、それは、僕たちのような小さいデベロッパーが「セガ陣営につくとこんな特典がついてくる」、といった政治的な理由があるわけもなく、単に、「へんなタイトルだけどコンシューマーで出してみたい」と思っていたからです。ドリームキャストを選んだのは、そのとき、入手可能な一番高いスペックだった、というのが第一理由です。

が、さらにいうならば、セガという会社が（正確にいうと入交さんが）「ドリームキャストに作らない？」と誘ってくれたからです。やはりそう言われるとうれしいものです。アナウンスもされていないハードについて、直接メーカーの扉をたたくなんて、小さいデベロッパーにとってはそうできることではありません。

だから、門をあけてもらうことはとても大きい意味があります。ちなみに僕らの実情はというと、マックで作っていたプロトタイプが3Dスピードの壁にぶち当たって、「どうしようか」と途方に暮れていたところでした……。

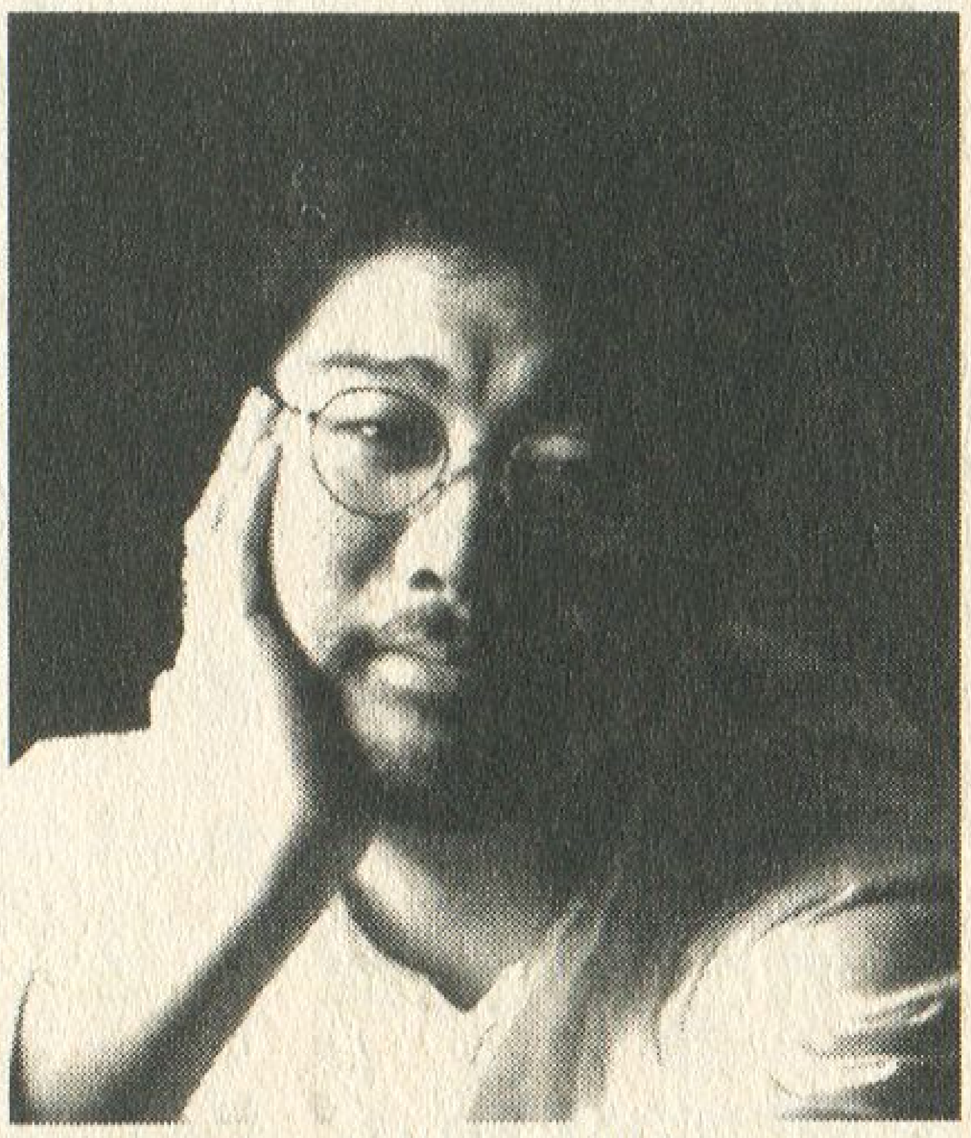
## かつてマックに魅せられていた理由……

コンシューマーとパソコンは異なる世界ですが、僕は昔のマックの世界が好きなものですから、もう少しだけその話をさせてください。マックを初めて買ってから15年が過ぎようとしています。その間、何台のマックと何本のソフトを買ったか、覚えていないほどですが、そんな自分を振り返って、「何が面白かったのか」と自問自答してみると、わかることがあります。

マックには怪しげなソフトがたくさんあったことです。思い出すだけで、笑っちゃうようなのも多々あります。これはマックの性

### 斎藤由多加

Yutaka Saito

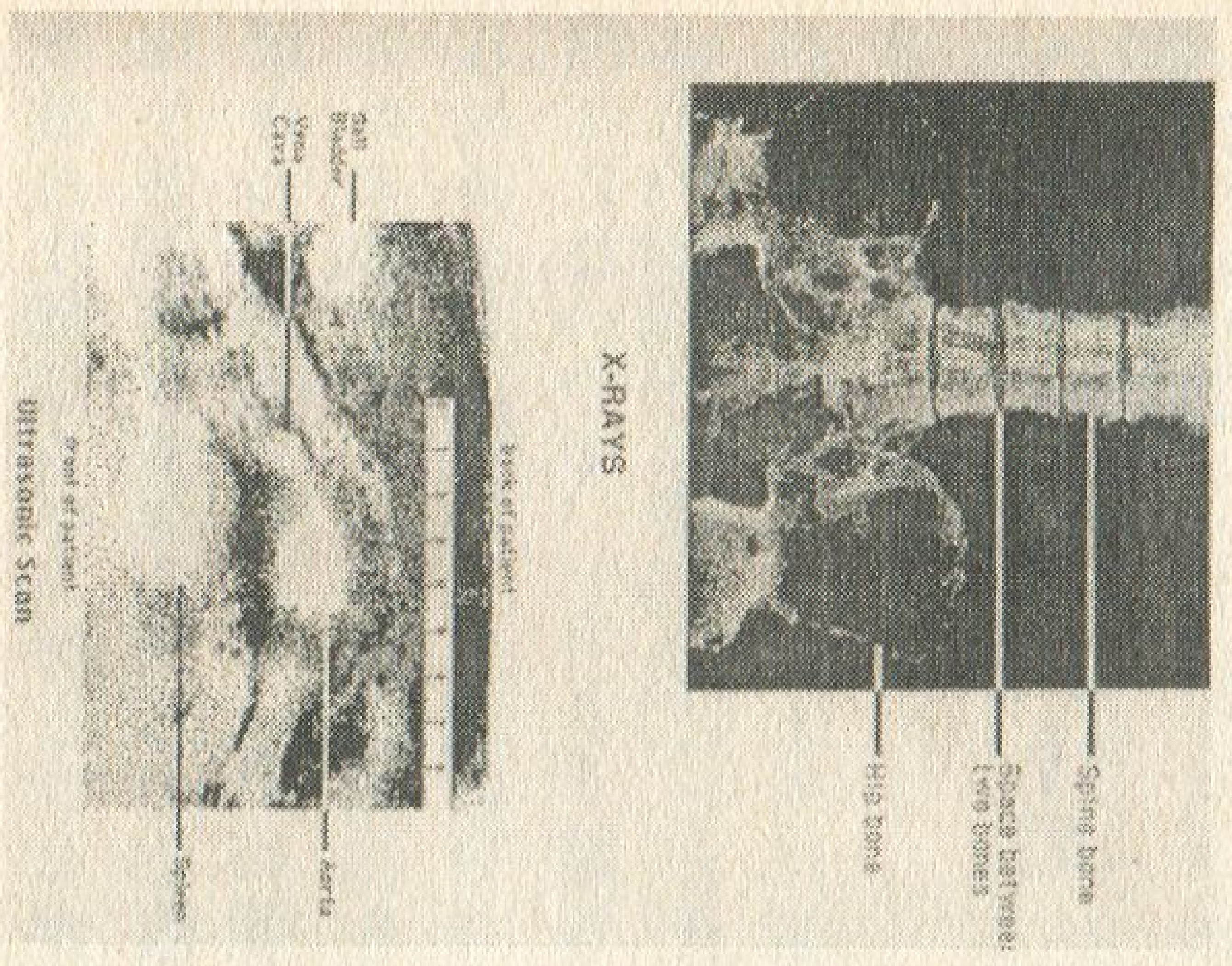


1962年東京生まれ。株式会社ビバリウム代表。ゲームデザイナー。代表作『TOWER』は国内外で受賞多数。またライターとして『林檎の木の下で』『マッキントッシュ伝説』などの著作がある。マックのコレクターとしても有名。現在DCで『シーマン』を鋭意開発中。

**買っていない。** セガって信用できないんだよね。ソフトも画面が綺麗なだけっていう感じだし。
（埼玉県　OUT　OF　眼中）

能とか、シェアとかいうことではなくて、独特の周辺分化の産物でした。ビジネスソフトがろくにないマックにおいて、ゲーム文化には独立メーカーならではのダイナミズムがありました（後にそれがマルチメディアと名を変えて開花することになるのですが……）。

人工知能もどきの『ラクター』、中国系の医者が作ったと思われる手術のシミュレーション『サージエン』（写真）、モノクロ時代に出た『シムシティ』、わけのわからないCD-ROM『スペースシップ・ワーロック』、とインパクトをもったゲームが次々とマック向けに出てきました。こういった舞台裏に、実は「エバンジュリスト」という肩書きを持ったアップルの社員が活躍していたことはあまり知られていません。「エバンジュリスト」とは、布教者という意味です。生え抜きの社員たちが専任で、サードパーティーを丹念に回って、マックを「布教」していたのです。そして大勢の味方を引きつれて、スティーブ・ジョブスはマッキントッシュという「わけのわからんパソコン」でついに時代を築きました。



マウスをメスに、心臓手術をする怪しいゲーム。

## セガ流エバンジュリズム

さて、話しを戻しますと、僕は、ここのところ、セガという会社にアップルに似たノリを感じているところがあります。理由はシンプルで、僕たちの作っている意味不明のタイトルを面白がってくれたからです（思い過ごしかもしれませんが）。その後も、セガさんがドリームキャストに社運をかけている様子がありありと伺えました。たとえば開発環境に対する僕たちからの文句タラタラのクレーム対処も、ワイシャツを汗でぬらした技術部の人が、せっせと新しいボードを届けてくれたり、と、それはそれはド演歌のノリでしたが、僕たちにとってはうれしいことでした。

ちなみに先日、宣伝のアナリストに言われたのですが、僕たちのシーマンというソフトは、

認知度――ゼロ、
待っているファン数――ゼロ、
ブランド力――ゼロ、
分野などによる市場予測――まったく未知、

という、タイトルだそうです。

## で、結論として

で、結論としてこう思うのです。「こんなセガにはがんばってもらいたい。クソゲーのリスクを恐れるがあまり、「安全」なタイトルに逃げないでほしい。あるいは、あまり本道でないことに逃げないでほしい」と。雑誌の部数を伸ばすには、一点突破のグラビア特集よりも、モノクロ連載を充実させられるか、にかかっています。キラリと光る連載で固定読者は増えていきます。

そういう珠玉のモノクロ連載をするたくさんの小さなデベロッパーがサンゴ礁のようになって、はじめてハードがエネルギーを持つわけですが、問題は、今のセガがどこまでこの地味な仕事をつづけられるか、ということになります。

サンゴ礁ができるには時間がかかります。これには忍耐が必要になります。

僕たちを誘ってくれたのだから、セガにはそういう考えがあるのだと思いますが、マスコミはそんなことおかまいなしに、どんどんとあおってくるでしょう。そういう「勝った」「負けた」に翻弄されないでください。一発逆転は一発で奪回されてしまいますが、長年かけて培ったサンゴ礁はなかなか崩せません。僕たちだけでなく、まだ見ぬ無名のデベロッパーたちに、どこまで門を開けるか、に本当の「勝負」はかかっているように思えるのです。

**買った。** 将来性の高さと、今後発売されるソフトのラインナップに期待が持てたからです。（群馬県　内田孝幸）

作品紹介

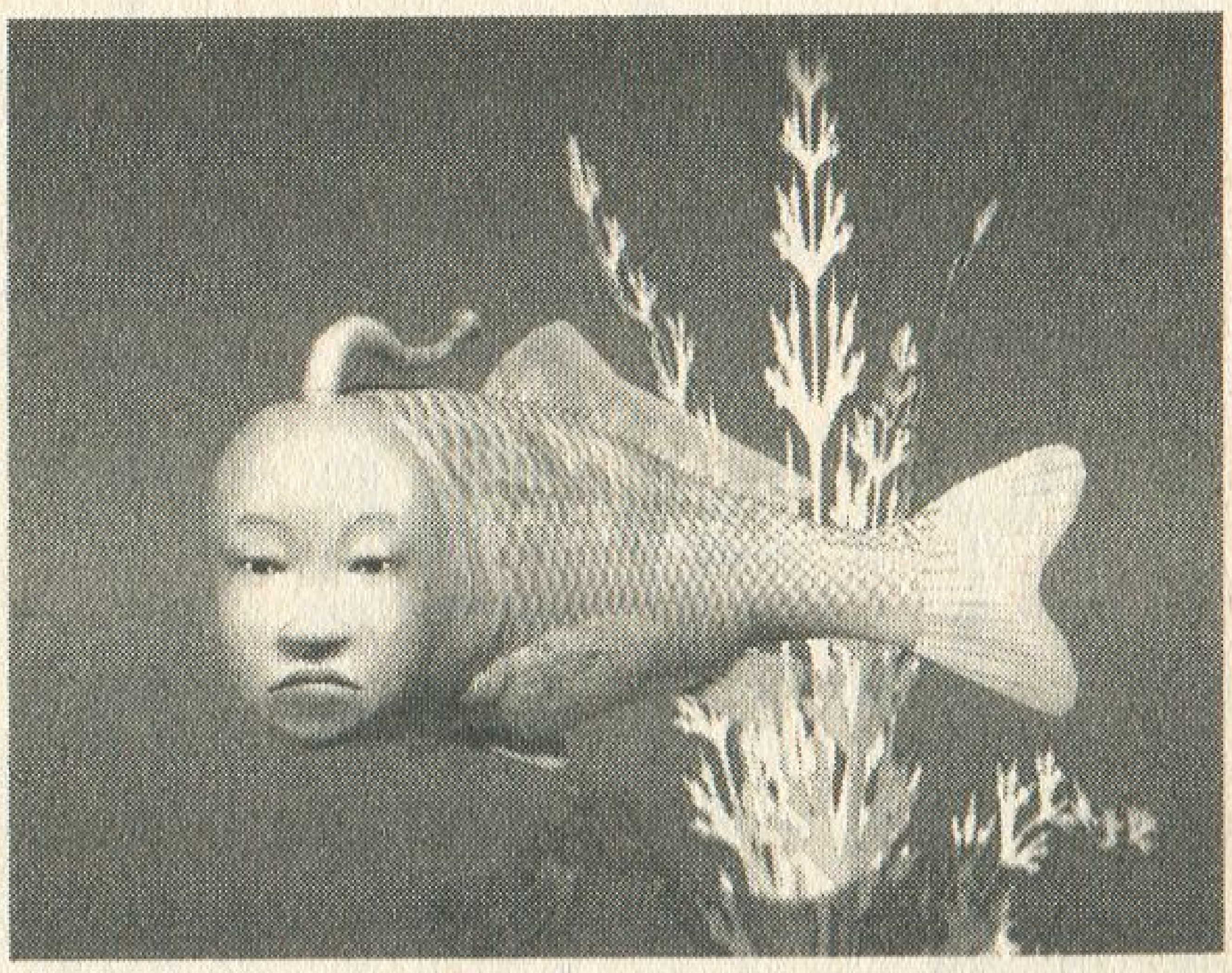
# 育成と交流の果てに何があるのか？異形のタイトル『シーマン』

**PCで出たビル育成SLG『TOWER』で名高い斎藤由多加氏が制作するDC用ソフト『シーマン』。育成ゲームの異端作は、プレイヤーに何を示そうとしているのか。**

『シーマン』とは、日本のみならず海外でも高い評価を受けているゲームデザイナー斎藤由多加氏の最新作にしてコンシューマ初作品である。熱帯魚を育成するゲームとして話題となった『アクアゾーン』のプログラマーであるアーカ・ロイ氏や遠藤聡史氏も開発に参加している本作は、その流れを汲みつつも異相へと変貌を遂げつつある。

『シーマン』の目的は閉鎖された環境（水槽や陸上タンク、餌となる虫かごなど）を行き来しながら、シーマンという生物を育てるというもの。シーマンという名称は、シーモンキーにちなんだものだという。プレイ時には餌や温度などの環境を常に維持することも重要な要素ではあるが、大きな特徴は、独自のマイクと音声認識技術を使っている点。プレイヤーが言葉によって知恵をさずけたり、知恵を獲得したシーマンが、逆にユーザーに謎解きのヒントを与えるといったコミュニケーションがゲーム全体を通して交錯する。

また、架空の生物であるシーマンは非常にリアルに造形されている。産卵や寄生、時として共食いといった生々しい行動を取るし、四足歩行へと変態することもあるという。グラフィックの質感にはかなりのインパクトがある。それを踏まえた上での、一見荒唐無稽な、人間の顔を持つ独特のキャラクター設定は、確信犯的な仕業。それは、記号的な表現手法に安住しすぎたゲーム業界に対する問いかけかもしれない。

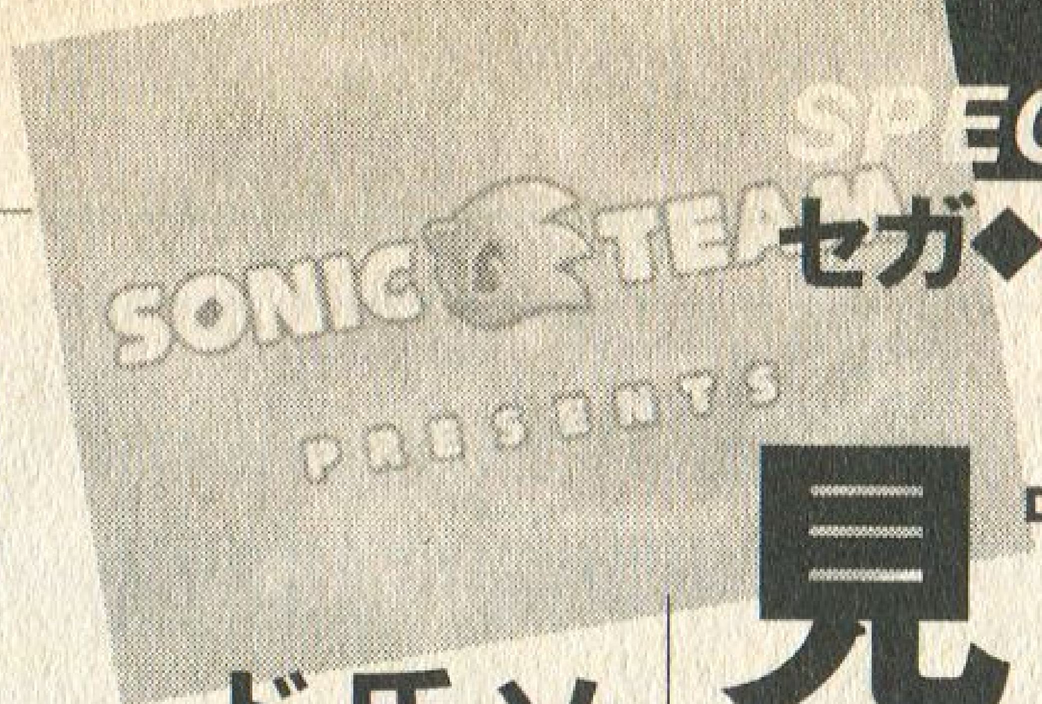


シーマン。魚以外にも様々な形態があるという。

『シーマン』で要求されるプレイスタイルとは1日10分程度のプレイを何十日も重ねて、シーマンを育て、交流を深めていくというもの。ゲームをプレイするというよりは、実際に生物を飼うという感覚に近くなるだろう。その上で、音声認識システムやシーマンとの交流といったすべての要素が青写真通り絶妙に噛み合ったとき、プレイヤーの前に顕現するのは何だろうか。少なくとも従来通りのゲーム像ではありえないもののはずだ。

斬新なコンセプトを持つうえ、開発途上ということもあり、最終的な完成形態に関してはまったく不明である『シーマン』。まさにヌエのような作品だ。しかし、十分な企画準備を踏まえて新ジャンルへ取り組んでいることが伺える意欲作のひとつであり、大作志向が強まる中、新進会社の挑戦としてセガファンのみならず大いに注目されてしかるべき作品ではないだろうか。さらにいえば、この作品に限らず、まったく新しい分野をどれだけドリームキャストが開拓できるのか、そこにセガの未来がかかっているようにも思われる。

（編集部）




# 僕らがドリームキャストで実現しようとしている「夢」の片鱗を『ソニックアドベンチャー』で見ることが出来るでしょう

**ソニックチームを率いるセガの看板クリエイター、中裕司氏。氏に最新作『ソニックアドベンチャー』とドリームキャストについて語っていただいた。**

## 一日早いクリスマスプレゼント『ソニックアドベンチャー』

**編集部（以下編）**：まず『ソニックアドベンチャー』（以下『ソニック』）の話を中心に伺いたいと思うのですが、中さん自身『ソニック』には満足されていますか。

**中氏（以下中）**：ソニックチームとして最大限の努力をして、やるべきことはすべてやったと思っています。僕自身、いままで20本以上ソフトを作ってきたんですけど、その中でもっとも出来の良いソフトと言っても良いくらいですね。『ソニック』の発売日は昨年の12月23日で、この日はクリスマス・イブの1日前、僕らとしては1日早いクリスマスプレゼントをユーザーのみなさんに贈ることが出来たと思っています。

**編**：確かにドリームキャストの可能性を感じさせる素晴らしいソフトだと思います。半面、カメラワークの不備など遊びづらいと指摘する意見もありますね。

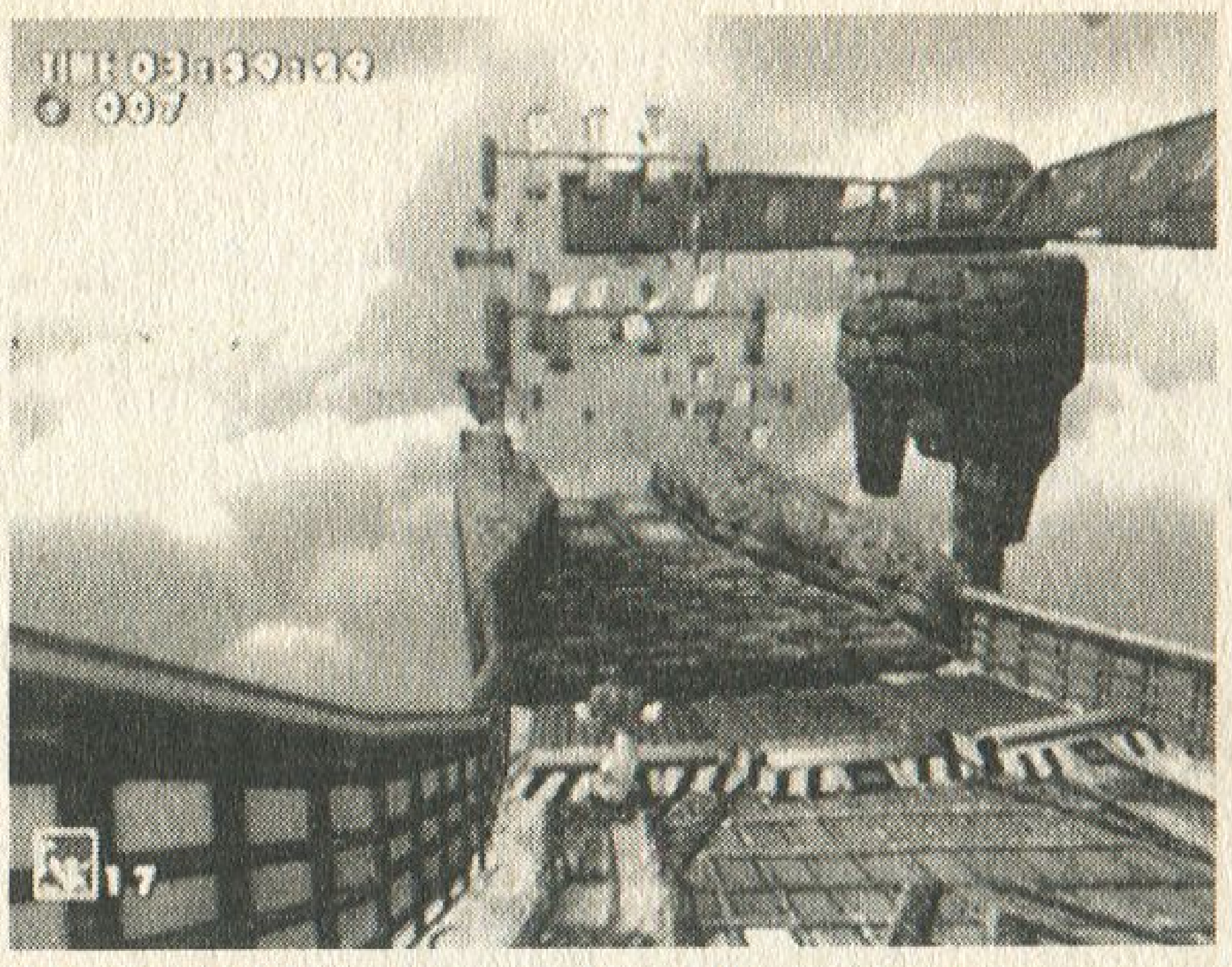
**中**：カメラワークが悪い点やポリゴン抜けするところなどが有るのは事実です。ただ、それは膨大な世界の中のほんの1カ所で、そのほんのわずかな部分を見て駄目だ駄目だと言われるのは、ちょっとつらいですね。

ポリゴン抜けする箇所などは、本当だったら直さなければいけないと思っています。しかし、それを直すと発売が一ヵ月も延びてしまう。ゲームというのは芸術品ではなく、商業ベースに乗っているものでして、発売日に間に合う範囲でベストを尽くすという状況もあるんです。



ただ、そうした細かい部分ではなくゲームの全体を見ると、非常にトータルバランスの取れた作品が出来たんじゃないかと僕は思っています。何千時間もテストプレイしましたし、普通にプレイすれば問題ないレベルだと思います。

　あるゲームのイベントで、『ソニック』を遊んでいる子どもたちを見ていたんですけど、彼らは僕たちが描いている理想的な遊び方をしているんですね。つっかえることなくダーッと気持ちよく遊んでくれる。それが大人とか、ゲームをたくさん遊んでいる人ほど「あ、ここが悪い」とかあら探しをしながらプレイしているんですよ。ゲームって、あら探ししながら遊んだって面白くないじゃないですか。もっとピュアな心で遊んで欲しい、それが僕の思いなんです。



止め絵では分からない、『ソニック』の疾走感。

編：ハードの開発と同時進行でソフトを作られていたでしょうから、苦労は沢山あったと思います。

中：ええ。開発機材などが遅れてしまって、僕自身「ドリームキャストは'98年には出ないだろうな」と思ってました。でも出ちゃった（笑）。そして『ソニック』まで出てしまったことに自分自身驚いてますね。よく間に合ったなと。確かに荒削りな部分はあるのですが、これがハードを発売して2年後に出たのでしたら、いろいろつつかれるのは分かります。が、発売して間もない時期にこれが出せたことに非常に満足してますね。去年は本当に良く働きました。セガ社員全員がこれまでで一番働いたんじゃないでしょうか（笑）。それぐらいみんなドリームキャストに懸けてましたから。

## ドリームキャストの可能性を感じてもらえたと思います

編：『ソニック』にはビジュアルメモリやインターネットの連動など、様々な試みがなされていますね。

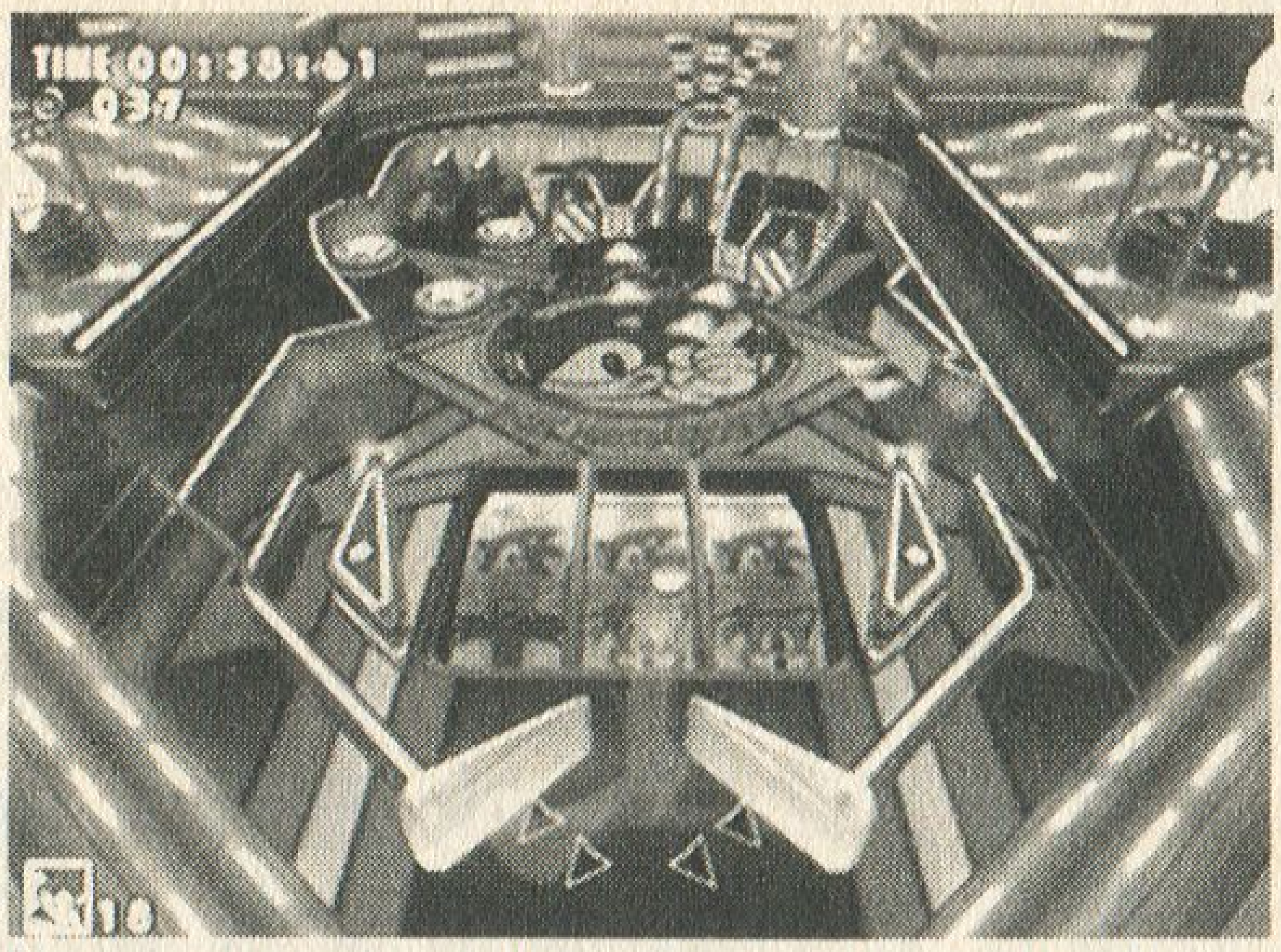
中：とにかくユーザーのことを第一に考えてやってまして、インターネットを導入したのもそのためです。インターネットを通じてゲームのヒントを見ることが出来たり、データをダウンロード出来たり。でも、インターネットのサービスなんて、ほとんどボランティアですよね。正直言って、マスターアップの後もずーっとインターネットに関わっていて全然休みがない状況なんですよ（笑）。僕らは『ソニック』を「未来基準」と称しているんですけど、「これが未来の基準になったら大変だな〜」とか思ったりします（笑）。

　でも、いろいろ大変ですけどインターネットを取り入れてやっぱり良かったなと思いますよ。ユーザーの方の反応がダイレクトに伝わってきますし、メールもいっぱい届きますし、励みになります。

編：インターネットを使った展開は非常に興味深いですね。これもハードにモデムが付いているからこそですよね。

中：そうですね。でも、実は当初『ソニック』ではモデムは使わない予定だったんですよ。ドリームキャスト第一弾ということで、まずはゲーム自体をしっかり作らなければならないという使命があっ

たので、モデムを使うところまで手が回らないだろうと。
　だけど『ソニック』を作っている内に、「ひょっとして、簡単なことなら出来るんじゃないかな、インターネットの可能性を見せるぐらいは出来るんじゃないかな」と思ったんです。「せっかくモデム付いてるんだし、ドリームキャストならではのソフトにしたいし、インターネット使わなきゃ」ということで、とにかく始めました。それがほんの数カ月前なんです。
　モデムを使ってやることといえば、誰もが「通信対戦」を考えますよね。でも、日本の通信環境を考えると、ちょっと通信対戦は難しいかなと。そこで何をすればユーザーの方が一番喜んでくれるかを考えた時、僕自身の体験を思い返したんです。


「ソニックピンボール」ミニゲームもしっかり作りこまれている。

　僕がパソコン通信を始めてやった時に何が嬉しかったかと言えば、人が作った物をダウンロードしてこっそり見るというのがまず面白かったんですよ。通信を始めたばかりの頃は、コミュニケーションをするのが怖いじゃないですか。掲示板に書き込むとかチャットとか、最初は怖くてとてもとても出来ないですよね。それで、僕が体験したダウンロードの感動を他のみんなにも分かってもらいたくて、『ソニック』のいろいろなデータをダウンロードできるようにしたんです。
　実際、ドリームキャストで初めてインターネットをしたという人が予想以上に多くて、ダウンロード出来るようにしたのは正解だったんじゃないかと思います。
編：なるほど。コンシューマ初のパッケージのソフトではない、新しいソフトの登場といった感じですね。それにしても、ゲーム本編を作るのすら時間がないのに、よくぞここまで出来ましたね。
中：実は、ダウンロード出来るようになったのはマスターアップのほんの一週間前なんです。だからダウンロード出来ることはセガ社員ですらあまり知らなかったし、雑誌にもギリギリまで発表されませんでした。いまだに知らない人もいるんじゃないですかね（笑）。
　モデムも使えるようになりましたし、『ソニック』一つで少しずつですけどドリームキャストのすべての機能を使ったと言えるでしょうね。この作品でユーザーの方々に「ドリームキャストでこんなことまで出来るんだ！」と感じていただけたのでは、と考えています。


**中裕司**（なか・ゆうじ）
㈱セガ・エンタープライゼス　コンシューマソフト　研究開発本部　第3CS研究開発部
SONIC TEAM　部長／プロデューサー

## クリエイターの意見が反映されたハード、ドリームキャスト

編：中さんから見てドリームキャストはどういうハードですか？
中：僕は、セガサターンからドリームキャストって実はあまり変わってないと思うんです。確かにグラフィックは進化して、家庭用のテレビではもうこれ以上の性能はいらないというぐらいにまでなっています。
　でも、グラフィックが良くなったからといってゲームが面白くなるとは限りませんよね。今回の『ソニック』は、「もうグラフィッ



クの勝負ではないな」と思いながら作りました。セガサターンでは「どうだ、こんなに綺麗な絵が出せるぞ」という部分を競っていたところがあると思うんですが、ドリームキャストでは綺麗なのが当たり前ですから、グラフィック以外の部分に力を注げる分、もっとゲームが面白くなるんじゃないかなと期待しています。

あと、セガサターンは僕は非常に好きでゲームの作り甲斐のあるハードだったんですけど、内部的に複雑でややソフトを作りづらいものがあったんです。その点ドリームキャストは非常に作りやすいのですね。

性能に関しても、SH－4やPower VRが予想以上に良く動いてくれてます。非常にトータルバランスの取れた良いハードになったと思いますね。ドリームキャストを数年前に作ったとしたら1千万円以上したでしょうけど、それが今や3万円で買えるんですから、本当に驚異的ですね。

このドリームキャストなんですけど、僕は開発前から性能面などであれこれ注文を付けていたんですよ。

**編：**それはどういった経緯があるんですか？

**中：**入交（社長）が議長となるドリームキャストに関するミーティングというのがありまして、そのミーティングで機能や価格や性能といったドリームキャストの何から何まで決めるための議論をするんですけど、その場に何度も出席しまして、けっこう意見を言ったんですよ。「絶対にモデムを付けて下さい！」とか「RAMが8メガしかないと『ソニック』の長いステージが入らないから16メガにして下さい！」とか、僕がその場で騒いだために実現したことが結構あるんです（笑）。メガドライブの開発段階で何度か口を挟んだことがあったんですけど、それは結局採用されなかった。でもドリームキャストでは、僕らの意見をかなり採り入れてもらったので、それはすごく嬉しかったし、結果的にハードも良くなったのではないでしょうか。

**編：**モデムが付属されたのも、中さんを始めとする現場のクリエイターの意見だったんですか？

**中：**そうですね、モデムを付けることは上の方にかなり反対されました（笑）。確かに、モデムが付いただけでハードの価格が何千円も違ったりしますからね。でも僕はどうしてもモデム付けて欲しくて、「モデムを使ってこんなソフトを作りますよ！」と企画書を山のように出したりしました。最終的に付くことになって、本当に良かったと思います。

**編：**最後に、ドリームキャストのユーザーへのメッセージをお願いします。

**中：**ドリームキャストでは僕らが「夢」に描いているものが実現できるんじゃないかと思うんです。それが具体的に「何」って話じゃないんですけど、『ソニック』を遊んでいただければ、僕らの「夢」の片鱗を感じていただけるんじゃないかと思います。ドリームキャストはまだ始まったばかりですし、大きな可能性を秘めたハードです。我々がお見せする「夢」にご期待下さい。

**編：**ありがとうございました。

（'99年1月18日・セガ本社内にて。聞き手／斎藤・構成／松井）

**買っていない。**セガが一体DCで何をやろうとしているのか分からないから。本気でネットワークをするなら、アレでは役不足。
（北海道　高島秀聡）

編集部　斎藤
プレイ時間●40時間

# ドリームキャストの未来を見せる贅沢で豊饒な作品

**いよいよ発売されたDCの要『ソニックアドベンチャー』。ソフトの少ないDCにおいて、この作品の担う立場は重い。その出来は……。**

## 一般層を意識した「見せ」に徹した「わかりやすい」作品

セガの看板キャラクター、ソニックの最新作『ソニックアドベンチャー』がDCにて発売された。今回は、アドベンチャーとタイトルについていることからもわかるように、3Dによって構築された世界を謎解きしながら進む展開になっている。また、ソニックのキャラクター性や物語性がより強調される作りになっている。

古くからのソニックシリーズを遊んできたユーザーならば、日本語を喋ったり人間が住む町を駆け抜けるソニックの姿に違和感を感じただろう。キャラメイキングやテキストなど、かなり低年齢層向けの作りとなっており、今までのクールなソニックのイメージを自己否定しているかのようである。しかし、低年齢層や一般ユーザーまで、幅広い客層に普遍的な「夢」を与えようとするソニックチームの思想が感じられる出来だ。

ゲームを立ち上げてまず思うのは、オープニングデモからゲーム本編に至るまで、DCの優れた描画能力を遺憾なく発揮した美麗なグラフィックだ。また、奥行きのある3Dで構築された街やジャングル、リアルに構成されたオブジェクト、そして風や光といったかつてのゲームでは表現が難しかった自然現象などが実に見事に再現されている。

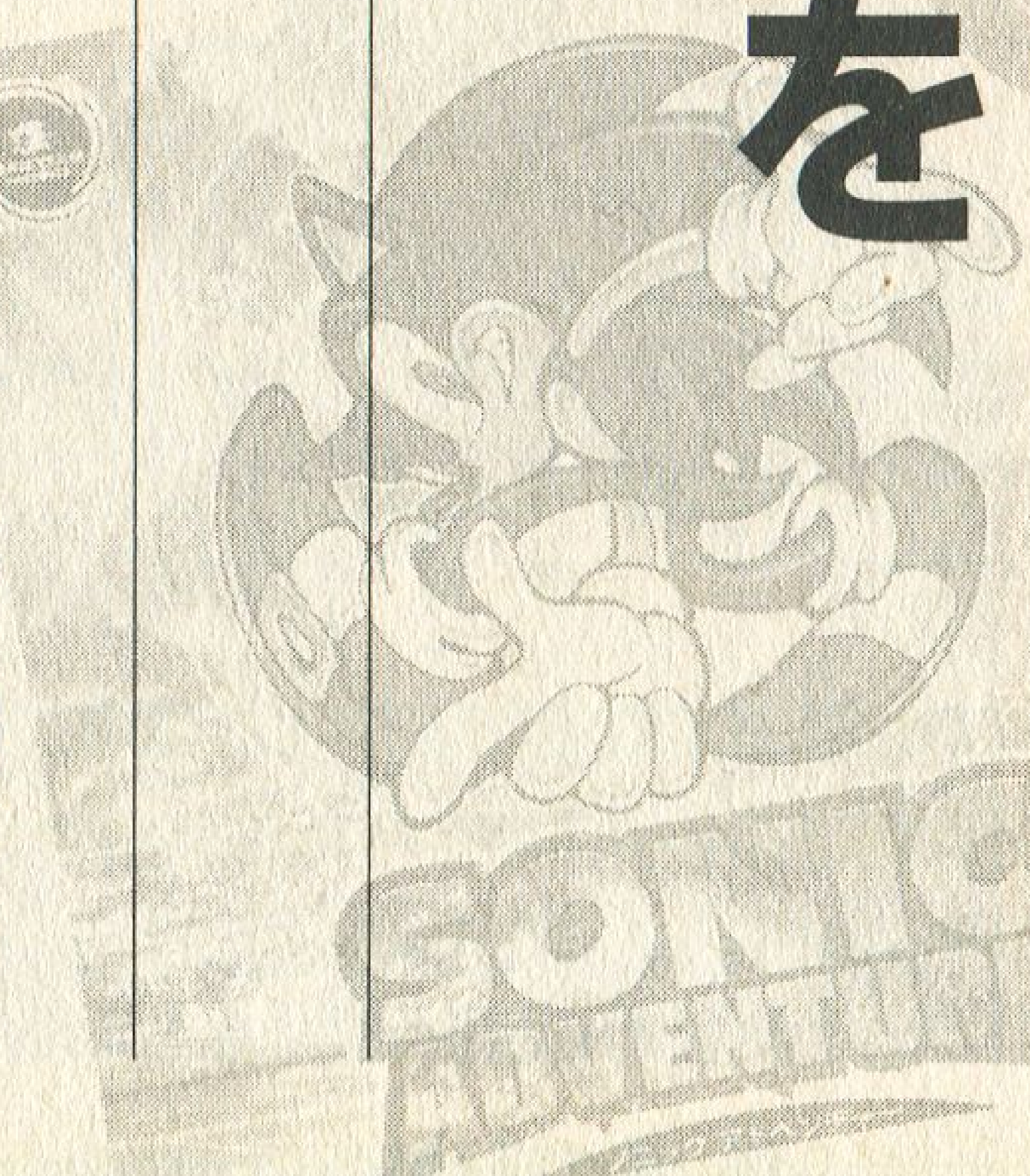
## 原点回帰と多くのアクションを盛り込んだ豪華さ

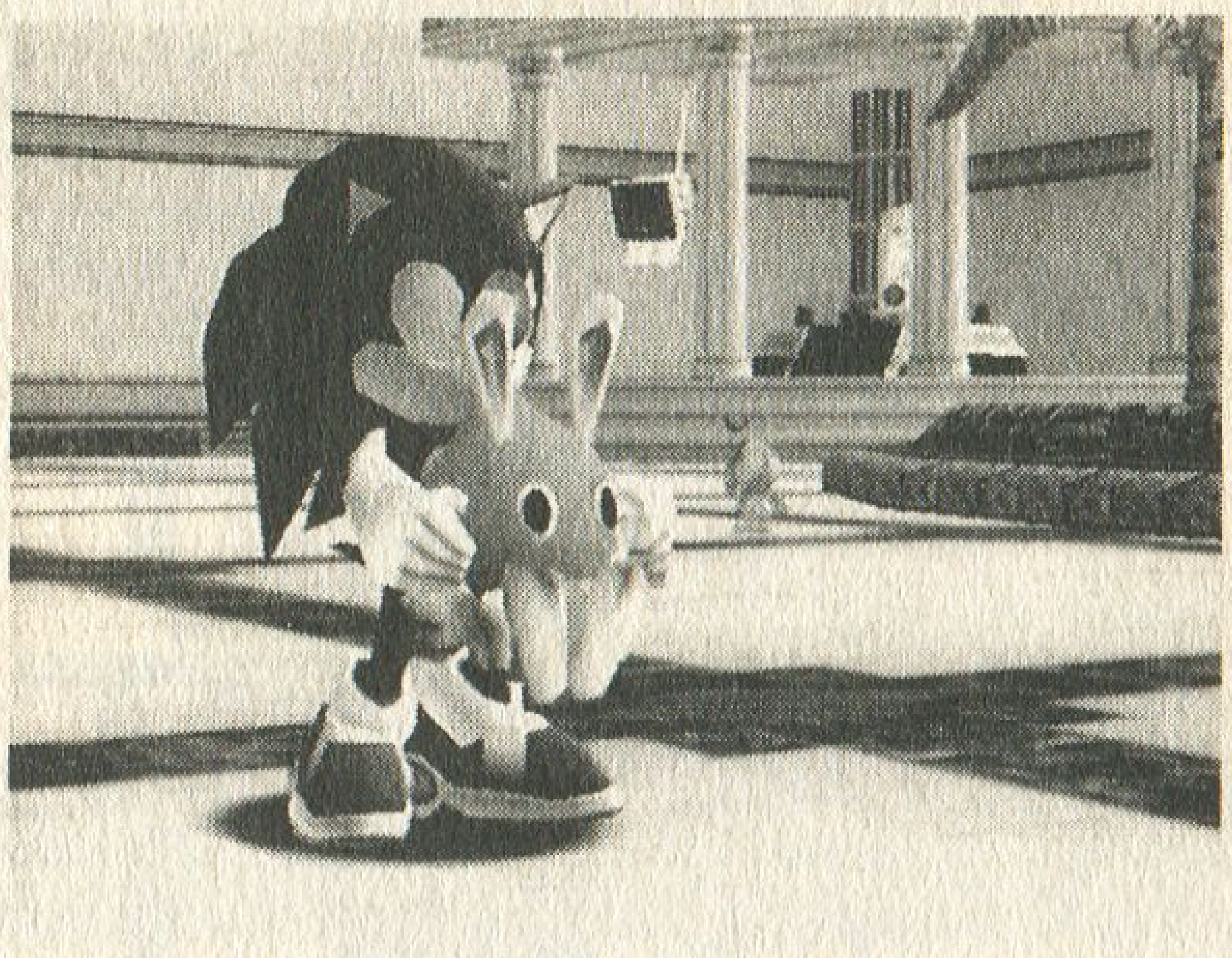
では、肝心のゲームの出来はどうだろう。本作品には主人公のソニックを始め、計6人のプレイヤーキャラが用意されている。それぞれのキャラには独自に用意されたアクションパートがあり、キャラによってゲーム内容がガラリと違う物になっている。いわば一つのソフトに6本のアクションゲームが詰め込まれている。その中でもメインとなるのが主人公ソニックのパート。爽快感を追求し、猛スピードでコースを走り抜けるそのゲーム性は、メガドライブの初代ソニックに近いものがある。これは正にソニックの原点回帰といったところか。DCの処理能力によって実現したスピード感や、めまぐるしいアクションでプレイする者を驚かせるコース状の仕掛けなど、正に新ハードならではの新しいゲーム性、新しいソニックを我々に見せつけた。

## 人工生命「A―LIFE」システムの驚異

そして本作品のもう一つの大きな魅力に「A―LIFE」システムがある。

本筋のゲームの他に「チャオ」という生物を育てることが出来る要素が入っている。3つの限られ





「チャオ」は抱きかかえたりして好感度を上げる。

た場所で敵を倒すことで手に入る小動物を見せたり、抱いたり、食べ物を与え、この「チャオ」を育てるのだ。だが、これはただ漫然と育つのではなく、プレイヤーが様々に干渉をすることによって、独自の進化を続ける人工生命なのである。

もともと「A－LIFE」（アーティフィシャルライフ）とは、生命固有の現象である発生、細胞分裂、成長、進化などの動きをシミュレートし、プログラムにおいて再現することである。今回、『ソニック』のゲーム内に存在する「チャオ」は、まさに「A－LIFE」システムが生きている存在となっている。

この「A－LIFE」システムは、セガサターンでリリースされた『ナイツ』から導入されたものだ。前回の『ナイツ』におけるピアンは世界の至る所に存在し、無限に増え、個々を育てるというよりピアンのいる世界を育てている感が強かった。

それに対し今回のチャオは、決められた空間で最大8匹づつしか育てることが出来ない。よって一つ一つの個体に愛情をかけ丁寧に育ててあげることができる。進化の仕方も前回に比べ、細かい。与える小動物によって鳥ばかり与えると翼が生えたり、頭がとがったり。プレイヤーが考えて進化を導くことができる。また、感情表現も頭の丸い突起がハートマークやハテナマークに変化し、チャオが自分に好感を持っているのかどうかも明確だ。どんどん好感度が上がりなついてくると、地面にソニックやテイルズなどそのとき使っていたキャラクターの絵を描いてくれたりするのだ。そういった仕草は実に自然で、自ずと感情移入をさせられ、生きている動物と変わらない愛情が沸いてくる。そして愛情を注いで育てていけば、いつか生殖し、生まれる新しいチャオにその親の特性は受け継がれていくことになる。今まで、ゲーム中ここまで良くできた人工生命は無かったのではないだろうか。

また、インターネットに繋ぐことで知らない相手と自分のチャオを交換したり、里子に出したり、新たなコミュニケーションをユーザー同士で持つことも出来るようになっている。これはDCならでは魅力でもある通信を上手く取り込み大きなメリットとなっている。

## 未来を感じさせるソニックチームの「夢」の結晶

以上のように非常に贅沢で優れた作品である『ソニック』だが、まったく不満が無いわけではない。ポリゴン抜けやカメラワークの不備による見づらさがある等、プレイしていてストレスが溜まる部分もある。だが、そうした問題点を補って余りあるほどの魅力と面白さを持っている作品である。ハード発売からわずか1カ月後に、ここまで贅沢で先鋭で豊饒なる作品が出たことは、正に驚異的であるといえよう（正直、発売をあと半年延ばして、より完成度を高めて欲しかったが、それは高望みというものか）。

ドリームキャストというハードの持ち味を活かし、これでもかと遊べる要素を詰め込んだサービス精神とゲームに対する愛情には驚きの念すら覚える。『ソニック』は正に次世代の夢、そして未来を感じさせる作品であった。

PROFILE

**編集部　斎藤**

好きなジャンルはACG、STG、RPG。苦手はSLG。『ナイツ』から「A－LIFE」システムには感銘をうけている。

**関連作品**

**ナイツ**（ACG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：￥5,800／発売日：'96年7月5日

「夢」の世界をナイツと同化し、悪夢から救うACG。アクション部分の他、ピアンを通し世界を育てる「A－LIFE」システムが秀逸。



ソニックアドベンチャー（ACG）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格￥5,800／発売日：'98年12月23日

高須恵一郎
プレイ時間●10時間

# アーケード移植作に求められる完全移植とユーザーサービスというハードル

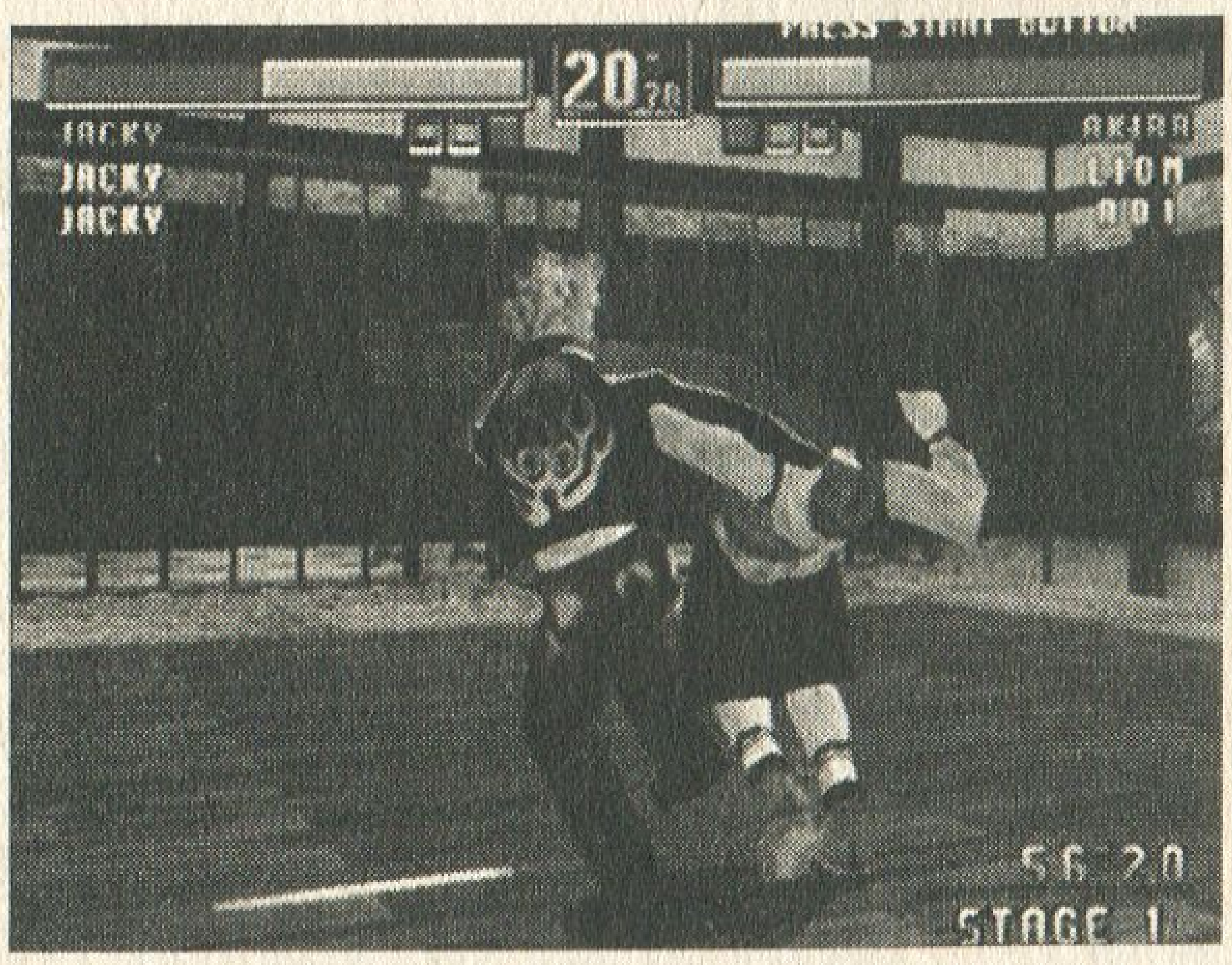
**完全移植と言ってよい出来である『バーチャファイター3tb』。しかし、より広い一般層を求めるDCの同時発売タイトルとしての＋αを感じることは出来なかった。**

　ポリゴンで構成されたソリッドなキャラクター達の対戦格闘ゲーム、『バーチャファイター』（以下、VF）。3D対戦格闘ゲームの元祖であり、現在の作品群にもその基本システムは受け継がれている名作である。その続編『VF2』は国民的な大ヒットとなりアーケードを席捲、両作品ともにセガサターンのキラータイトルとして発売され、その高い移植度もあって大好評を博した。

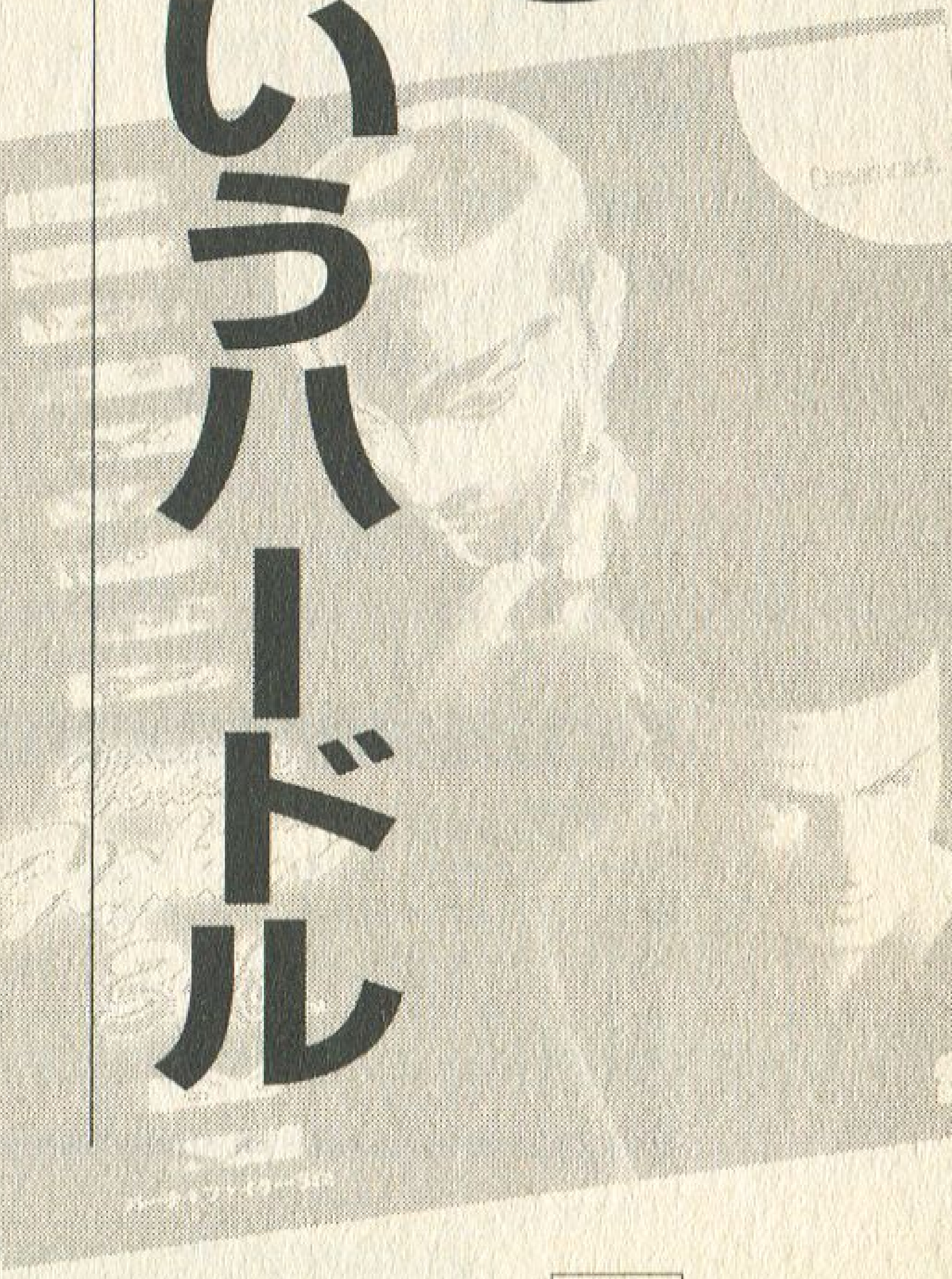
　そして、『VF3』をもとに3対3のチームバトルモードが加えられたシリーズ最新作、『バーチャファイター3tb』が、ついにアーケードからドリームキャストへ移植されることとなった。ドリームキャストのキラーアプリケーションとして大いに期待される『VF3tb』。その完成度はいかなるものであろうか。

　結論から言って、アーケードゲーム『VF3tb』の再現、という点に関して言えば「極めて高いレベルでの移植」がなされている、と言えるだろう。キャラクターの動き、操作感覚、レスポンス、個々の技の性能、ステージ構成などといった、ゲーム性の根幹を成す部分の移植は、ほとんど完璧と言ってもいいほどの出来だ。実際に対戦していても、プレイ感覚という点でアーケード版との違和感を覚えることはほぼなかった。また、コマンド表示モード、ジャッキーやカゲの隠し勝ちポーズ、アルファベットキャラの使用、砂漠ステージに雪だるまが出現する、などのアーケードでもあったちょっとした隠し要素なども忠実に再現されている。

　重箱の隅を突つくようであるが、異なっている部分を挙げると、グラフィック的な相違点はキャラクター選択画面の顔が違う、『3』版の洞窟ステージでは光源処理の違いのためかキャラクターが浮いているような違和感がある、同じく『3』版のいかだステージ、小島ステージの水の表現が若干違う印象を受けるなど。ゲーム性に関わる相違点では、アーケード版では葵しか入らなかったはずの空中コンボが他の軽量級キャラにも入る、という点が挙げられるくらいか。しかし、これらも全体の再現性の高さから考えれば、プレイする分にはほとんど気にならない範囲のものであろう。



対戦においてアーケードとの違和感を感じることはない。



## 移植度だけで決められないゲームの完成度



グラフィックの高い再現度もＤＣ版ならでは。

このように移植度は高く、不備のない出来であるが、DC版『VF3tb』をひとつの家庭用ゲームとして見た場合、いくつかの問題点が挙げられる。

まず、最大の問題点は対戦がメインのゲームでありながら対戦専用のモードがないこと。対人戦で遊んでいると、一試合ごとに乱入しなくてはならないため、その度にキャラ選択画面の読み込みを待たねばならず、また勝った側はキャラクターを変更することが出来ない。様々なキャラクターを取り替えつつ遊ぶのは家庭用ならではの特典と言え、古くはSFCの『ストリートファイターII』時代からあったものだが、これが出来ないのはかなりのストレスである。しかも、キャラクター選択画面に移行する際だけでなく、対戦中1ラウンド毎にキャラクターが変わる際などの読み込み時間も比較的長い。3人全て同じキャラクターを選び変わらない場合や、1対1のノーマルモードではさほどでもないのだが、本作の売りでもあるチームバトルモードで、読み込み時間の長さから試合中待たされるというのは、やはりマイナス要素であろう。

また、ユーザーインターフェイス的なプレイアビリティは決して高いとは言い難い。具体的に列挙してみよう。

まず、ボタンの同時押し等をキーコンフィグで設定できないため、パッドでのプレイがあまり考慮されていない点。初めからアーケードスティックの使用を前提とするような作りは少々不親切といえる。次に、トレーニングモードの不備。あるにはあるのだが、ただ体力無制限でCPUと対戦出来るだけで、CPUの状況設定（一発食らったら後は自動でガードする、立ちで食らうかしゃがみで食らうか、等の設定）が出来ないどころか無抵抗ですらない。コンボのヒット数表示なども無いため、コンボの研究や操作練習もままならず、さりとてコンボを探すために対人戦で2P側を木偶にして調べようとしても、体力無制限という設定にすることが出来ない。家庭用に移植されたゲームの利点として、初心者でも納得行くまで家庭で練習し、その後アーケードで試すといったことが挙げられるだろうが、本作のトレーニングモードではそのための機能を果たせていないのである。他にも、設定項目のオートセーブが出来ない点や、ムービーを一度見るとリセットしない限り抜けられないなどの問題点が挙げられる。

確かに、家庭用に移植された対戦格闘ゲームを購入するユーザーは、知人たちと一緒に家庭でもアーケードと同じように対戦したい、という気持ちから購入する場合が多いであろう。しかし家庭用だけに、友人知人との対戦プレイではなく、一人で遊ぶ時間もそれなりに長くあるはずだ。昨今成功したアーケード移植作の対戦格闘ゲームのユーザーサービス（例えば、プレイステーションのナムコ『鉄拳』シリーズ等）を考えても、DC本体の発売に間に合わせるために開発期間が短かった等の理由はあるだろうが、もう少し家庭用ゲームとしてのプレイ環境を親切なものにしてもよかったのではないだろうか。ゲーム本編の移植は文句のない出来であるだけに残念である。

PROFILE

**高須恵一郎**（たかす・けいいちろう）

1976年生まれの不良学生ライター。この原稿を書くにあたり、青い閃光のヒデ氏（第10回『VF3tb』アテナ杯優勝者）、ポパイジャッキーMN氏の協力を得ました。両氏、大変ありがとうございました。今度何か奢ります。

**関連作品**

**鉄拳３**（格闘ACG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年３月26日
高い移植度はもちろんのこと、ユーザーサービスという点での充実度もクリアした良作。「鉄拳フォース」とか「鉄拳ボール」とか完全に違うゲームですしね。

**バーチャファイター3tb**（格闘ACG）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'98年11月27日

編集部　松井
プレイ時間●10時間

# ハードの性能を上手く活用したグラフィックと演出が光る作品

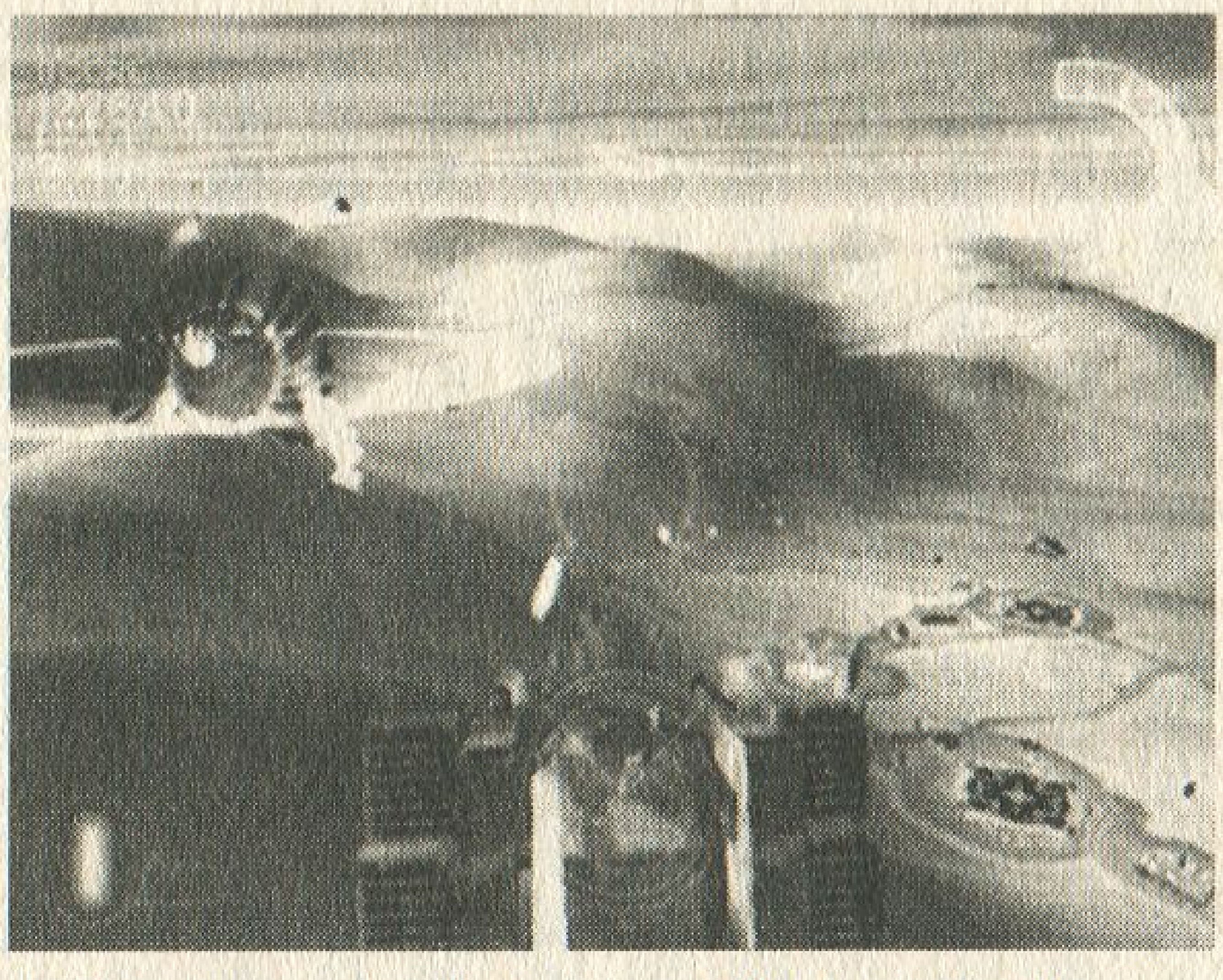
**ドリームキャスト初のSTG『インカミング』は、様々な面でドリームキャストの可能性を感じさせる作品であった。**

昨年12月に発売された『インカミング』は、ドリームキャスト（以下DC）初のシューティングゲームとなった作品である。

プレイしてまず感心させられるのは美しいグラフィック。爆発パターンや光源処理、画面奥の地形や金属製物質の表現など、グラフィック面に関しては素直に「綺麗だ」と思う出来である（DCのソフトは今後これぐらいが最低水準になるのかも知れないが）。

また、DCが持つ高い処理能力を活用することによって、敵味方の戦闘機が入り乱れての大空中戦など、既存のコンシューマハードでは実現できなかった光景を驚くほどスムーズに我々に見せてくれる（巨大戦闘機が出る場面などで若干処理が重たくなるのは少々残念だが）。

そうしたハード的な面もさることながら、肝心のゲーム本編の方も良く作り込まれている。



人類とエイリアンとの戦いが美しい映像によって描かれる。

ゲームシステムは基本的に「照準を合わせて撃つ」だけのシンプルなものだが、ミッションごとにプレイヤーが搭乗する機体が変わり操作形態も微妙に変わるので、途中で飽きるということはない。また、緩急のついた様々なミッションが矢継ぎ早に展開するため、最後まで心地よい緊張感を保ってプレイすることが出来た。操作感も最初こそ戸惑うものの、慣れれば申し分ない。

オプションユーティリティ面などで不満な部分はあるが、総じて本作品は、ハードが発売されてまだ間もない時期のソフトとしては十分に合格点を付けられるものに仕上がっていると言えるだろう。

また、これは余談になるかもしれないが、この作品もともとはイギリスのソフトハウスが制作した外国産パソコンゲームである。

DCにはWindowsCEが搭載されていることから、海外のパソコンゲームメーカーが大いに同ハードに興味を寄せているという。良質な海外パソコンゲームが続々と移植されることはDCにとって非常に有益であり（個人的な意見かも知れないが）、DCならではのソフトラインナップ・ハード特性を構築することができるのではないだろうか……。『インカミング』をプレイしながらそんなことを考えた次第である。

PROFILE

**編集部　松井**

ゲーム雑誌編集者。この号が出る頃にはWOWOWに入っているハズ。これからは映画三昧の日々だぜキシシシ。でもゲームもちゃんと遊ぼう。個人的注目作はカプコンの『ギガウイング』。

**関連作品**

**G-POLICE（ジーポリス）（AVG）**
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年11月19日
ジャンルはアドベンチャーになっているが、内容は反重力戦闘機を操ってミッションをクリアしていくアクションSTG。映画「ブレードランナー」の如きハードな世界観が魅力だが、ゲームとしてはやや爽快感に欠ける。

インカミング　人類最終決戦（3DSTG）　メーカー：イマジニア／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'98年12月17日

## セヴンスクロス

角田秀明
プレイ時間●23時間

# 高過ぎる自由度がもたらしたのは、魅力的なシステムの阻害であった

**DCだからこそ実現できたニューロ（人工生命）テクノロジーが導入されたセヴンスクロス。その目新しいシステムはどうだったのだろうか？**

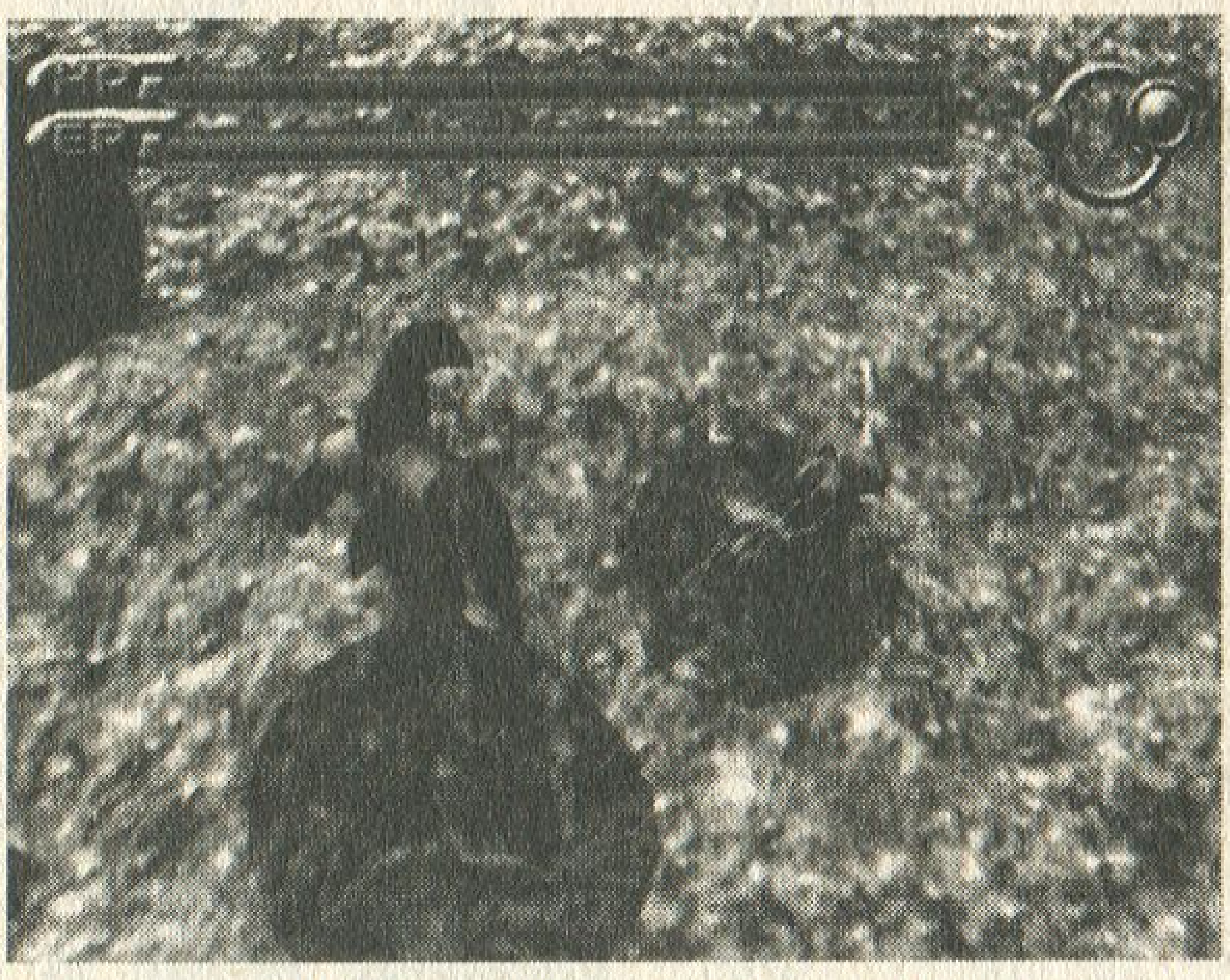
『ポケモン』を皮切りに、最近はコレクションの楽しみを追求したゲームが多く発売されている。「生命の進化」をテーマに発売された『セヴンスクロス』もそんなコレクター魂をくすぐる「集め要素」を備えたRPGの一つだ。

ゲームの基本的な作りは、従来のRPGと同様に、敵を倒して経験値（当ゲームでは進化値という）を稼ぎ、徐々にレベルアップしていくというもの。ただ、『セヴンスクロス』では、経験値を得ただけではキャラクターの強化は図れず、「DNAシート」と呼ばれる独自のシステムを使用することによって、初めてキャラクターを進化させ、強化することができるのだ。このシステムが本作の最大の特徴といえるだろう。

「DNAシート」は10×10マスで構成された一つのキャンバスで、プレイヤーは、その中に自由に絵を描くことができる。そしてプレイヤーが描いた図形をコンピュータが読み取り、図形に対応した進化パーツが作られる。このパーツをキャラクターに装着させ、マイキャラを進化させていくのだ。また、今までシートに描いた図形の傾向から、今後のパーツ作成の方針が決定されるので、プレイする人が異なれば、作り出されるパーツも変わっていく。この「プレイヤーごとに作成されるパーツが変わっていき、展開が変化する」というシステムは、ゲームの一つの理想形と言えるのではないだろうか。

これほどまでに魅力的なシステムを有した『セヴンスクロス』だが、自由度の高さが災いして、ゲームのプレイアビリティーが低下してしまっているのが非常に残念だ。特に「DNAシート」の攻略指針が何一つ提示されないため、運が悪いとキャラクターの移動範囲を決める脚部パーツがなかなか作成できず、探索範囲が一向に広がらない、という事態に陥ってしまう。また、序盤の極端なまでに高い難度や、単調な戦闘を繰り返し要求される点も大きなマイナス要因だ。

『セヴンスクロス』は、魅力的なシステムを持っていながらも、その他の様々な要因が、プレイヤーが進化システムを楽しむことを阻害しているという残念な結果になってしまったのだ。



グラフィックに関しても特筆すべき点がないのが残念だった。

PROFILE

**角田秀明**（つのだ・ひであき）

STGや格闘ゲームを中心に、ありとあらゆるジャンルに手を染めている雑食ライター。『セヴンスクロス』はただでさえ難解なゲームだったけど、説明書の完成度の低さが、それに拍車をかけていたような気が……。

**関連作品**

**ラストハルマゲドン**（RPG）
メーカー：ブレイン・グレイ／機種：PCエンジン他／価格：¥7,500／発売日：'90年8月31日（PCエンジン版）
モンスターが主人公という異色RPG。モンスターを合体・強化していく過程でグラフィックが変化していく等、当時においてプレイヤーをワクワクさせる要素が盛り込まれていた。

**セヴンスクロス**（S・RPG）
メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年12月23日

平和島ミチロウ
プレイ時間●23時間

# あまりにも個性的、あまりにもシュールなドリームキャスト初期の怪作を君は見たか？

**『戦国TURB』は、その魅力的かつヘンテコな世界観で一部のユーザーの心臓を鷲掴みにした、偉大なる不真面目作品であった。**

## こんな時代だからこそ求められる不真面目さ

「もののけ姫」といえば、日本国内において配給収入113億円という凄まじい記録を打ち立て、さらに全米公開まで予定されているというスタジオジブリが残した偉大なるアニメ映画です。

そして人々の興味はおのずと次なるジブリ作品に移行しました。誰もが「もののけ姫」を超える作品を期待せずにはいられませんでした。実際、その次回作には「脚本・監督は高畑勲」「セル画なしのフルデジタル処理」「ディズニーが初めて他社アニメーションへの出資」など胸躍り心ときめく惹句が飛び交い、人々の期待は確信へと変わりました。いったい次はどんな凄い作品が登場するのか、一刻も早く知りたい！　教えてくれ、ジブリ！　教えてくれハヤオー！　人々の期待が頂点に達した時、ついに次回作が発表されました！　そのタイトルとは！……

「となりの山田くん」

って、えっ、マジポーン？

そう、ジブリが次に選んだのは、あの朝日新聞にて連載されている4コママンガの映画化だったのでした。

この正気の沙汰とは思えないジブリの決断に、ある者は狼狽し、ある者は絶句し、ある者は失望し、ある者は激怒し、ある者は「奴はとんでもない物を盗んでいきました」と呟き、ある者は「見ろ、人がゴミのようだ！」と叫んだといいます。バルス！

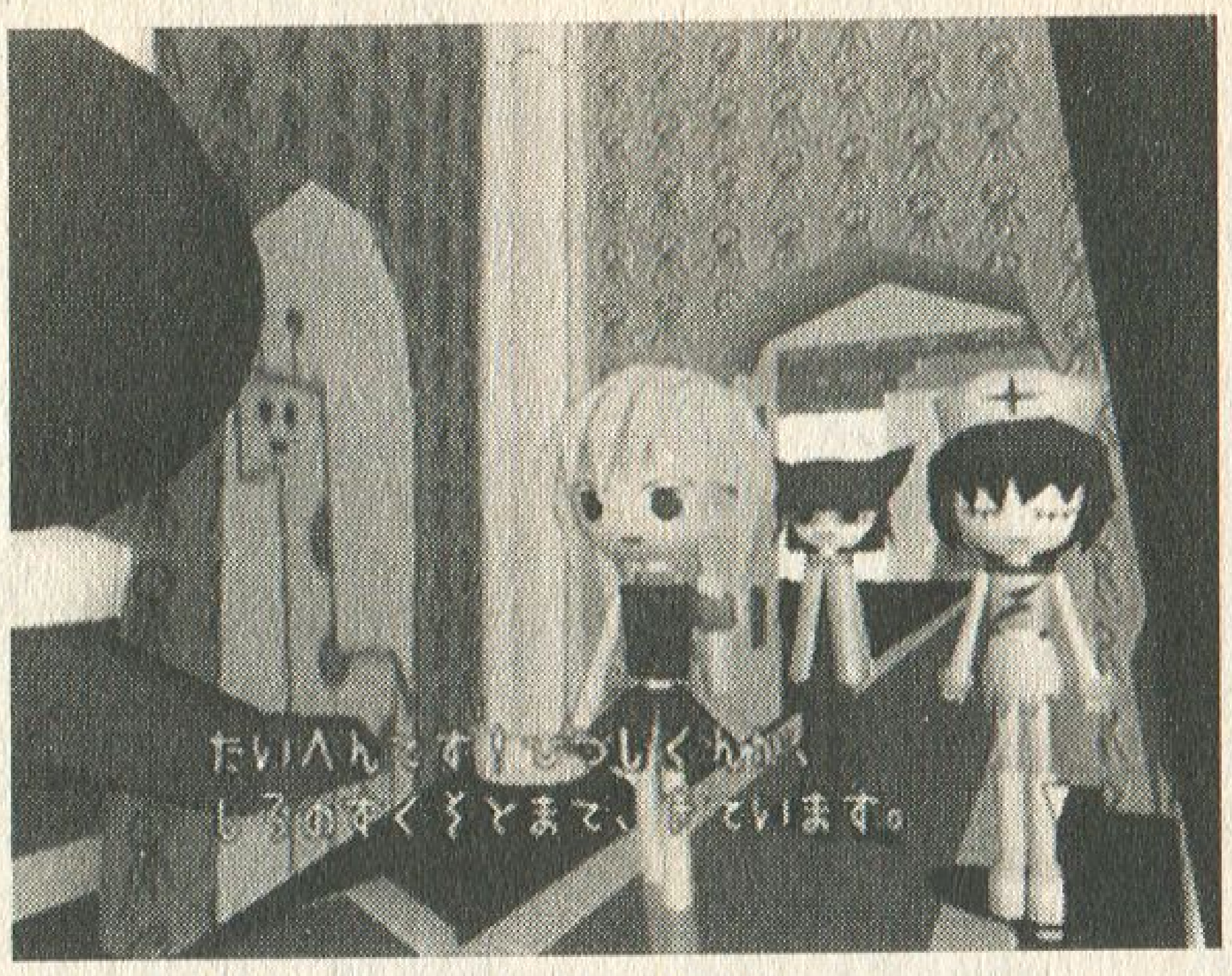
だけど、そこで俺は思ったね。「さすがジブリ！　カッコイイとはこういうことさ！」ってね。

日本人の悪い特性として、大舞台に弱いとかプレッシャーに弱いという面がありますよね。オリンピックで本来の力を発揮できないとか。「もののけ姫」があれだけヒットして、しかも次はディズニーが出資、その上フルCG。そうなるとやっぱり普通の日本人だったらビビっちゃって「凄い大作を作らないと」とか「絶対にヒットさせないと」といったプレッシャーを感じ、その重みに潰されちゃうと思うんですね。だけどジブリは、そのリープにハマらなかった。あくまで我が道を貫いた。素晴らしいじゃないですか。映画がまだ出来てないので完全には評価できませんが、まずはそのクソ度胸に拍手を送りたいと思いますね。

この「となりの山田くん」の予告チラシの裏に、同作品プロデューサー鈴木敏夫氏のこんなコメントが載っています。

「今こそ『不真面目さ』が必要なのかもしれない、と真面目に思ったんです」

そう、不景気だからって真面目一辺倒じゃつまらない。言いたいことも言えないこんな世の中（©



主人公「じのちゃん」と愉快な仲間たち。

反町）だからこそ、みんな不真面目になるべきですよ。そんな余裕も大切ですよ。ゴーアヘッドウィズ不真面目スピリッツ！

……で、ようやく『戦国TURB』の話になりますが、この作品にもジブリ並みに強烈な「真面目なる不真面目精神」が宿っていると思ったわけでありまして。

セガが社運を賭けて送り出したドリームキャスト。もちろんセガとしてはこのハードを成功させなければならないわけで、自ずとソフト開発や販促活動に力が入ります。しかし、そんなセガの努力を横目に『戦国TURB』は「ふ〜ん、なんか大変そうだね。まぁ私にゃカンケーないけどね」とでも言いたげです（これはあくまで俺の妄想です）。

ハードが発売されてまだ間がなく、ユーザーの誰もが面白いソフトを渇望してます。しかし、そんなユーザーの期待を尻目に『戦国TURB』は「そんなに期待されても困るんだよね〜。こっちはテキトーにやってるだけだもんねぇ」とでも言いたげです（繰り返しますがあくまで俺の妄想です）。

とにかく『戦国TURB』は、異常なまでに力の抜けた脱力感と虚無感に溢れる作品です。『FF』なんかやるもんか、『タイタニック』なんか観るもんか」といった一部の反主流派かつ好事家の皆様（含む俺）にとってはキラーソフトになるんじゃないかと思えるほど突き抜けた作品です。

本作品の魅力は、なんといってもそのアンビバレントな世界観。一見するとラブリーですが、それは見かけだけ。主人公「じのちゃん」からして、妖精を瓶詰めにしたり、通りすがりの「くま」や「うさぎ」に強制入隊orフリークス化の二者択一を迫るなど、凶悪の極み。かわいいキャラが残酷なことをするという「ねこぢる」式のメタ・メルヘンが展開します。その他、全編を覆い尽くすヘタ字フォント、まったく効果の予想がつかないアイテム（例：「くうき」「ゆうしゃのアレ」「くらしをみつめる」）、ドリームキャストの機能を大いに無駄使いするグラフィック（自称、壱百萬ポリゴン）等々、あまりにもヘンです。このネジのはずれた世界観に共鳴できるユーザーには、「生涯の一本」になる可能性を秘めた作品です。

しかし、ゲームそのものを遊ぼうとすると、ちょっと厳しい面があるのは事実。RPGとしてバランスがいまいち、説明不足な点も多く、イベントこそあれ起伏のないまま進んでしまう展開など、ゲームとしては非常に「ヌルい」作品だと言わざるを得ません。バリバリのゲームユーザーにとっては多いに不満でしょう。

でもね、そのヌルさこそ、本作品の醍醐味なのです。ぬるま湯にゼリー状入浴剤を入れたような、ヌルヌルプヨプヨ感、このダルでチープな不思議空間に身を委ねることこそ本作品の正しい召し上がり方であり、それを無碍に「こんなん食えるか！」と怒鳴りつけるのは、いかがなものでしょうか。

もっとも、そうしたバリバリのゲームを求める人に対し、『戦国TURB』はこう言いたげです。「そんなにマトモなゲームやりたきゃ、ロクヨンの『ゼルダ』でもやれば？」ってね（再三申し上げますがあくまで俺の妄想です）。

最後に、あまりにも本作品に傾倒しすぎたあまり、公正さを欠いた批評になったことをお詫び申し上げます。……でも、いーじゃん。

PROFILE

**平和島ミチロウ**（へいわじま・みちろう）

フリーライター兼エセ詩人。ネコ原理主義者。今回の批評は『戦国TURB』だから許された批評であり、二度とこのような真似はしませんので、堪忍。

www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

**関連作品**

**セヴンスクロス**（S・RPG）

メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'98年12月23日

『戦国TURB』と同メーカー、同時期にリリースされた作品。P.39参照。両作品ともRPGなのだが、その後に発売された『エヴォリューション』が「DC初RPG」と名乗っているのは……。

**戦国TURB**（A・RPG） メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'99年1月14日

# 機体機能的DC大自慢案内

**みんなDCの『ソニック』遊んでる?**
**しかし折角の最新ハードを買って、ゲームするだけじゃ勿体無い。**
**ワンランク上の自慢をするためにこのページを読もう。**

現行機で最高の性能を謳うDC。その為か、値段も現行機の中で最も高い29800円。

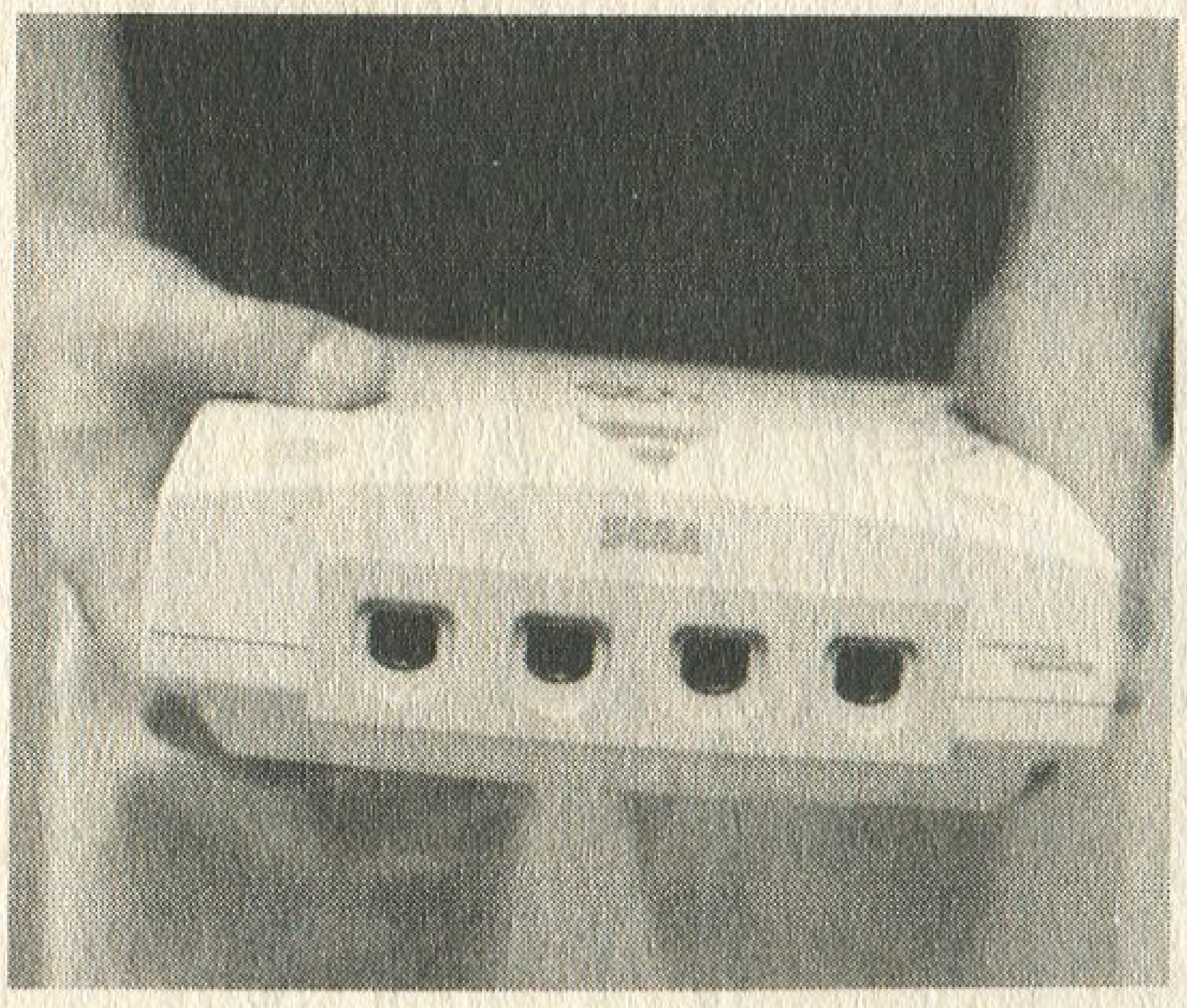
それほど安くないハードを、おそらくかなり苦労して買っただろう、そこのあなた。自慢したいでしょ。自慢したいよね。やっぱり。そこで他ハードユーザーをうらやましがらせる自慢の仕方をここでお教えしましょう。まずは簡単なところから参りましょう。

## 自慢① DCは本体重量が1.5kgもあるんだぜ!

小さなボディにずっしり詰まったメカニズム。重さ比べなら他のハードに負けません。と、思ったら3DOが2.8kg、PC-FXは2.9kgもありました。世の中負けて良かった戦いもあります。

## 自慢② DCは通信機能が標準装備なんだぜ!

これは他ハードユーザーに有無をいわせぬ自慢です。別売パーツを買わずに通信が出来る家庭用ゲーム機はDCのみ。N64は『森田将棋』で専用サーバーに接続できますが、あなたが自慢しようとしている相手はこのソフト、持ってないです、きっと。いずれPSもN64も通信機能を装備するでしょう。その際に「俺のは通信速度56・6kだぜ」と逆自慢される恐れがあります。33・6kのDCユーザーのピンチか!? 大丈夫です。DCのモデムユニットは着脱可能。より高速なモデムユニットへの換装が可能になるのは間違いありません。



現行機の中では重めですが……。

## 自慢③ 俺のコントローラ、ユニットが2つ差せるんだぜ!

これはN64ユーザー相手限定の自慢です。DCもN64同様、コントローラに拡張ユニットを接続できますが、その差込口が二つ。つまりN64では不可能である、振動パック、メモリーパックなどの同時差しが可能なのです。振動パック登場以降。メモリーパックの出番が少なくなっているN64ユーザーに効果的。残念なのはまだDCではビジュアルメモリしかないことでしょうか。

**自慢④ 俺のDC、秒間表示300万ポリゴンなんだぜ。**

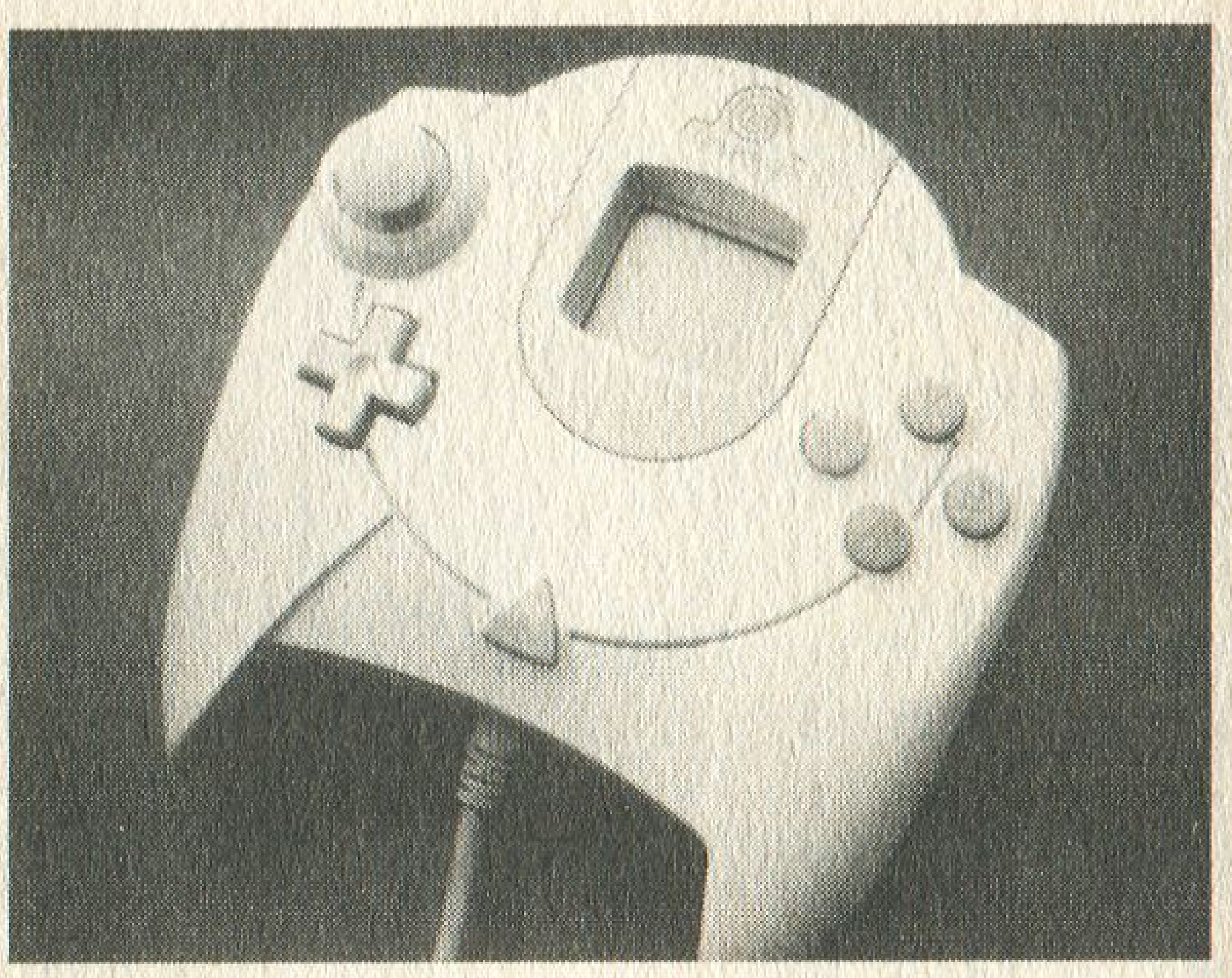
そろそろテクニカルになってきました。ここまでくると相手に通じるかどうか不安になってきます。い～んです（カビラ風）。自慢なんだから。この数字は家庭用ゲーム機より業務用基板と比較した方がいいレベル。ちなみにセガMODEL2で30万。MODEL3で秒間100万。アーケード並っていうか凌駕しています。軽く。

用例「サターンの『デイトナUSA』。突然風景が現れ出てきて悲しいっつーかびっくりしたよなあ。でも俺のDCはもうそんなことないんだ。何たって秒間300万ポリゴンだからね」（嫌われぬよう、あくまでさらりと使いましょう）

**自慢⑤ 俺のDC、動作周波数200MHz、360MIPSだぜ。**

暗記するのも大変になってきましたが大丈夫ですか？ ちなみに正確にはDCのCPU、SH-4が、なのですが。

さてこれはCPUの処理速度の目安です。MIPSは1秒間に何回命令を実行できるかを表した値。同じ32ビット機のPSは33MHz、30MIPS（1秒間に3千万回）。SSが28・6MHz、25MIPS（2千5百万回）。



アナログコントローラが評判悪いです。

**自慢⑥ 俺のDC、128ビット機なんだぜ！**

あちゃー。やってしまいましたね。その表現、いろんなところで使ってますが正確ではありません。DCのCPU、SH-4はれっきとした32ビットCPUです。DCは32ビット機です（128ビットなのはSH-4に内蔵されているグラフィックエンジンです）。

ビットは2進数の1桁を表しており、2ビットなら2桁（00、01、10、11の4通りの組み合わせ）3ビットなら3桁（2の3乗＝8通り）となります。つまりビットが増えるに従ってデータの精度が上がっていく訳です。ちなみに32ビットなら2の32乗＝42億9496万7296通りの組み合わせが可能になりますね。ちなみにゲーム批評もDCを128ビット機と書いたことがあります。お恥ずかしい限り。

今DCを持っていることは確実に羨望の対象。今のうちに散々自慢しておきましょう。誰もがDCを持っている時代がくれば自慢することもできなくなります。その際にはくれぐれも「俺のDC、消費電力22Wなんだぜ」などという見当違いな自慢はしないよう、ご忠告申し上げます。

## Dreamcastの真面目なスペック

**CPU**
日立　32ビットリスクチップ　SH-4
動作周波数200MHz　360MIPS　1.4GFLOPS

**グラフィックエンジン**
NEC　PowerVR2
解像度　640×480ドット
最大発色数　1667万色以上
秒間表示ポリゴン数　300万
その他の機能　フラットシェーディング　グローシェーディング　テクスチャーマッピング　バンプマッピング　アルファーブレンディング　ミップマッピング　トライーリニアフィルタリング　アンチエイリアシング　環境マッピング　等々

**サウンドエンジン**
ヤマハ　32ビット　スーパーインテリジェントサウンドプロセッサー

**モデム**
33.600bps

**メモリ**
メイン　16メガバイト
ビデオ　8メガバイト
サウンド　2メガバイト

**CD-ROM**
GD-ROM（CD-ROMの倍の容量を持つ）　DRIVE
最大12倍速

**OS**
マイクロソフトWindowsCEカスタムバージョン

**買った。** バイオハザードの新作の為に買いました。またインターネットが面白く、メールも知り合いに出せて便利です。
（鹿児島市　城弥広己）

# ドリームキャストでインターネット

## モデムを標準搭載したドリームキャスト。果たして現状で出来うることは何か？

DCの特筆すべき点は、やはりモデムが標準装備されているところだろう。これでウン十万円もするパソコンを買わなくとも、通信ゲームやインターネットが出来るのである。

それでは、それぞれの機能の使い心地はどうか検証してみよう。まず、DCユーザーにしか受けられないサービスがいくつかある。DCユーザーが地図上に旗を立てて、日本全国のDCユーザーの居場所がわかる「どりーむまっぷ」。セガが用意したキャラクターにメール送れば、自分だけのオリジナルの返事が返ってくる、メールを送る友達がいなくて淋しいユーザーにはもってこいの機能「メールチャム！」。切手や封筒を組み合わせて、メールを使ったコミュニケーションをさらに楽しくするツール「ドリームフライヤー」（こちらのサービスはまだ準備段階）。

こういったサービスはネット上の掲示板でも非常に評判がよく、パソコンユーザーとの差別化をはかることに成功している。




●どりーむまっぷ
旗が立っているところがゲーム批評編集部だ。

それでは、インターネットを利用するにあたって、実際にパソコンと同じように扱えるのだろうか。ホームページの閲覧、電子メールの交換、チャット、掲示板の書き込みなどと、パソコンユーザーが出来ることはDCでも一通りできるが、いくつか難点がある。

ホームページを閲覧している時に不便と感じたのは、まず少し全体的に見づらいところだ。ホームページで文字の大きさを変えてるのにも関わらず、DC上で見ると全て同じ大きさに表示してしまう。他に表示する画面が大きすぎてモニターに全体が収まりきれないので、いちいち縦にも横にもスクロールさせなくてはいけなかったり、プラグイン（最新技術を使用可能にするために機能を拡張するためのプログラム）を必要とするホームページの場合、DCでは表示されなかったり、画像やファイルを保存できないなどと不便な所が多々見られる。

メールを普通にやり取りする分には問題ないが、送れるのはテキストのみで、画像やファイルは送りたくても送れない。

せっかくのチャット機能についても、ユーザーの数と比べて、用意されているチャットサーバー数が少ないため、常に混雑状態となっておりすぐに切断されてしまう。何度も何度もチャットに挑戦してみたが、ほとんどが失敗に終わってしまった。同じような不満を抱いているユーザーが多いらしく、掲示板ではチャットの不備について多く発言している。

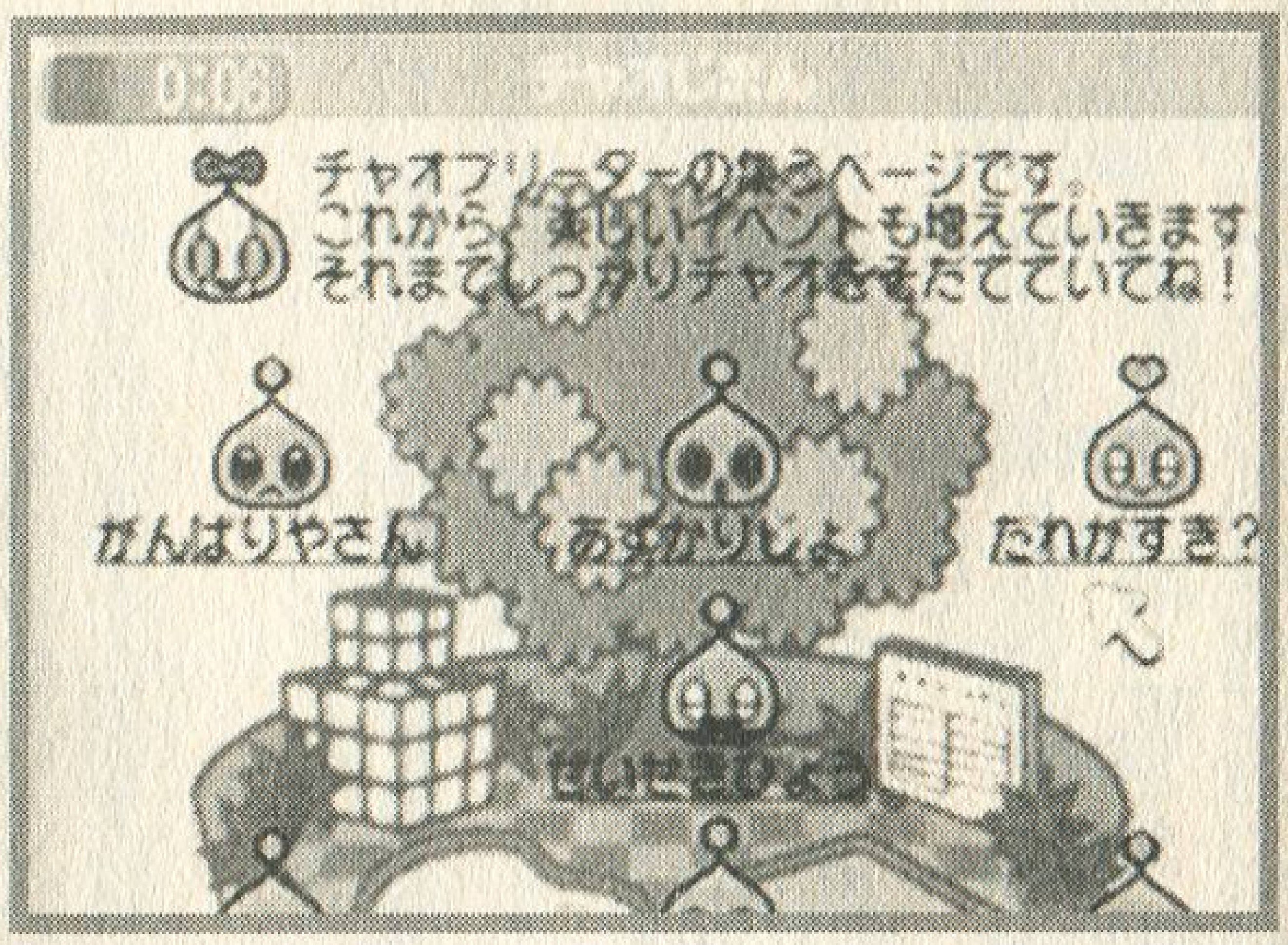
ホームページを作ろうとしても

特殊なテクニックを必要とする。ドリームキャストには、ファイルを保存するのハードディスクが装備されていないために、「ジオシティズ」という無料でホームページスペースを貸し出してくれるサービスを受けなくてはならない。まずこのホームページに行ったら、ファイルマネージャーというホームページを編集、作成するツールがあるので、繋いだまま直接そこに文字を打ち込み、「ジオシティーズ」のサーバーに保存するといった手順で、パソコンのように気軽にホームページを作ることは出来ない。

　このように、パソコンを同じように使おうと思えば問題の多いDCだが、注目すべき点も存在している。それは、テレビゲームと連動した機能であろう。現在、通信機能を取り組んでいるゲームは『ソニックアドベンチャー』。クリスマスにはクリスマスツリーを、正月には門松といったオマケファイルを期間限定でダウンロードすることが出来たり、ユーザーとのタイムアタックのタイムを競うことも出来たり、ゲームに煮詰まったらネットに繋げて、ソニックチームのホームページに行き、そこから攻略のヒントや掲示板でユーザーから質問して有益な情報を自宅にいながら得ることが出来る。

　そして、『ソニックアドベンチャー』に登場してくるチャオというキャラクターをつかったサービス。自分の育てたチャオをネット上に預け、その預けたチャオを他人がダウンロードして自分のものに出来るようになっている。またそのダウンロードしたチャオと自分のチャオを配合させて、新たなチャオを生み出すことができる。他に預けてあるチャオの一覧表があり、そこには預け主のメッセージの書き込みも見られたり、預け主にメールを送ることができたりと、ユーザー同志の新しいコミュニケーションを提供している。自分の育て上げたキャラを、家庭用ゲーム機でダウンロードとアップロードできるようになった。このことはコンシューマーのゲームに新たな可能性を見い出したと言えよう。

　以上のようにDCにおけるインターネット機能は、ゲーム的にはDCユーザーとのコミュニケーションを含めた新たな展開が楽しめるが、パソコンと同じ様に使えるかと云うと少々使いづらいという感想を得た。だが、ネット初心者の入門としてはメール機能やネットサーフィンをすることには問題はなく、また気軽にTVに繋いで出来るところは使いやすいとい思う。これが今回の検証の結論といえよう。




**●チャオじまん**
ここでソニックのチャオをダウンロードできる。

## DCでインターネット おすすめサイト

　ＤＣで初めてインターネットを使ってみた人、結構多いのでしょうね。せっかくインターネット使える環境になったのだから、いろんなところにいってみましょう。
　というわけでおすすめサイトご紹介です。
　さてあなたはＤＣユーザー。これからの未来が気になりますね。ライバルの動向は知っておかなくてはいけません。ＳＣＥと任天堂のＨＰへいって敵情視察です。

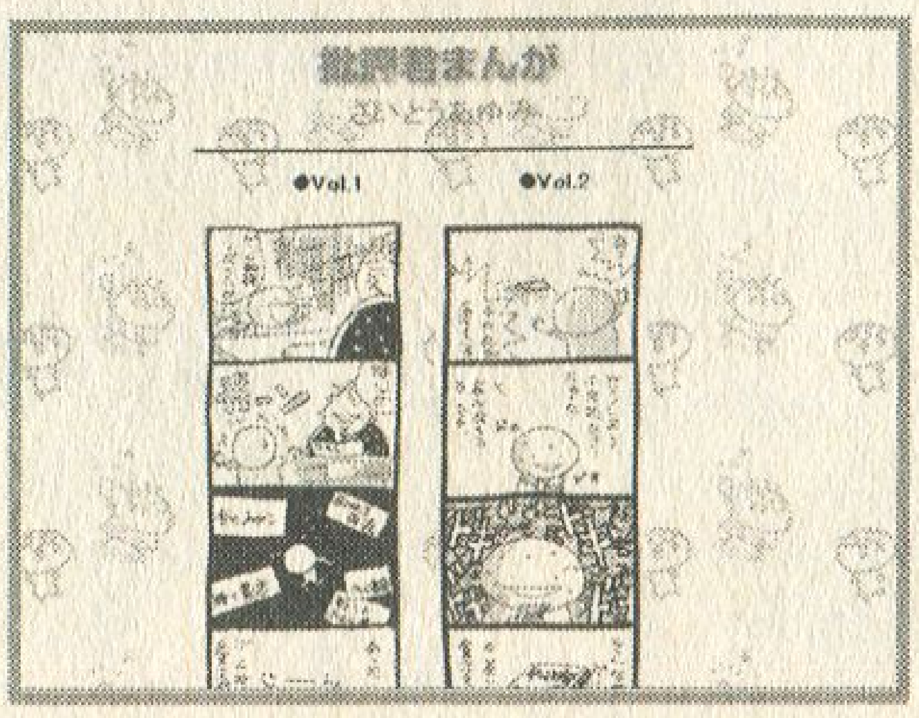
ＳＣＥ　http://www.scei co.jp
任天堂　http://www.nintendo.co.jp

　マイクロデザインのHPでは過去のゲーム批評の一部が読めます。

http://www.microgroup.co.jp

　何か探したい時は検索エンジンを。これさえ知っていれば大概なんとかなります。

infoseek　http://japan.infoseek.com
goo　http://www.goo.ne.jp




ゲーム批評のＨＰです。
批評君マンガも読めるぞ。

**買っていない。** 通信モデムが標準装備で２９８００円は安いと思うが、ソフトに全く興味がないので今は完全に様子見。あっさりＳＳを捨てた割に、機能優先で「ゲーム機」としての面白さをアピールしていないところが気になる。　（愛知県　ロベルト・バッジ夫）

# DC周辺機器考察～それって使いやすい？～

## サターン時代、不満の多かった周辺機器。様々な改善がDC。では周辺機器はどうなのだろう

**充実した周辺機器はゲームの楽しさの幅を広げるもの。でもその出来が良くなくては話にならない。そこでDCのアーケードスティックとキーボードについてその道の玄人に検証してもらった。**

### アーケードスティック



スティックの検証者は高須恵一郎氏。本誌でライターとして活躍中。『バーチャ3』全国大会ベスト8の実力者でもある。

ドリームキャスト本体と同時発売となった「アーケードスティック」。同時発売の『バーチャファイター3tb』がパットではプレイしにくいゲームのため、そのために購入したプレイヤーも少なくないだろう。ボタン、レバーともにアーケードのものと近い部品が使われているためか、普段アーケードでのプレイになれているプレイヤーでも触った感じの違和感はあまりないはず。レバーとボタンとの距離的な開きもほぼ気にならない程度。本体重量はさほど重くないが、机の上などでプレイする分には安定性の面でも問題にはならないだろう。

だが、いざプレイしてみるとレバー部分のバネが若干柔らかい、という印象受けた。実際にVF3tbをプレイ中にも、前2回、後ろ2回といったダッシュ操作が上手く入力出来ないという場面が多々あった。これは少々残念な所だ。

しかし全体として見れば、操作感覚は高い水準を保っており、少なくともサターンの発売に合わせてリリースされた「バーチャスティック」と比較すれば段違いであろう。

### キーボード



キーボードを検証するのは本誌岡田編集部員。ヘビーネットワーカーとしてその筋では有名人。当然キーボードの使い勝手にはうるさい、らしい。

まず、普通のパソコンのキーボードと違うところはテンキー（キーボードの右側に配置されてある数字キー）が存在しないこと。これは特に無くても困るものでも無いし、場所を取らなくなったと考えれば評価できる。

他に変わっている所は、コントローラーのL、Rトリガーボタンがキーボードの下の方に配置されたことだ。

キーボードの上に配置されてあるファンクションキー。こちらには、ユーザーが頻繁に使うであろうと思われる文字があらかじめ記憶されてある。例えば、F1を押すと「http://」、F2を押すと「WWW.」が入力される。この文字は後から自分でも好きなように設定できる。よく使うメールアドレスを記憶させておけば、その度にわざわざ面倒なコマンドを入力しなくてすむので便利だ。

全体的な使い心地はそう悪くはない。問題は、やはりキーボードが周辺機器の中で一番品薄らしく、なかなか入手しにくい点ではないか。

以上、比較的好評なDCの周辺機器。実はもっとも評判が悪いのが付属のコントローラという話もある。特に『ソニックアドベンチャー』でのアナログコントローラの使いにくさは、ユーザーからの不満が多いところだ。

## 読者の声

# あなたはDCをどう思いますか？

### 新ハードが相次いで発売された'98年末。ゲーム批評読者はDCをどのように見ているのだろうか？

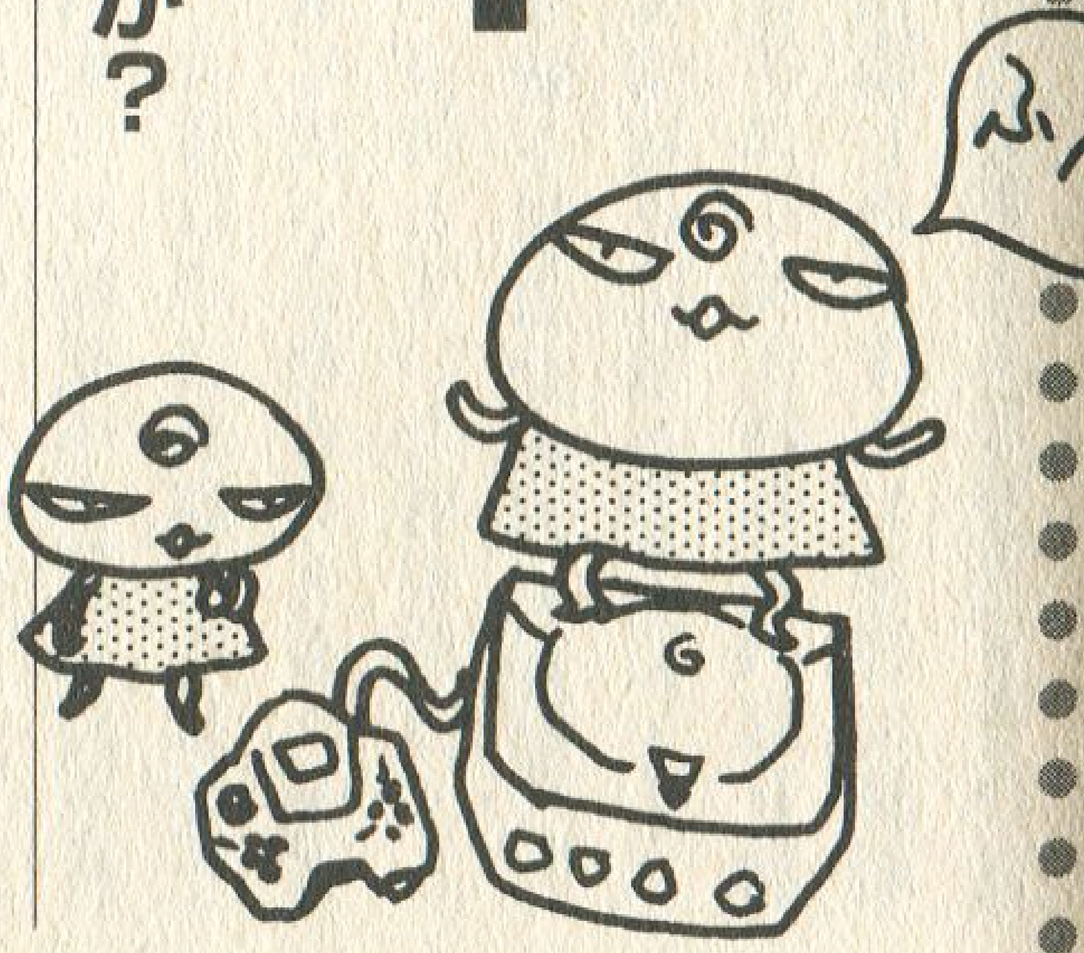
**携帯ゲーム機を含め、新ハードラッシュが続く昨今、業界関係者、そしてユーザーの関心もとりわけ高いDC。'98年11月27日の発売日から約2カ月が経過した今、この高スペックのハードを、ユーザーはどのように受け止めているのか。ゲーム批評24号に寄せられたアンケート葉書200通から、読者のDCに対する意識分析をおこなった。**

## ユーザーが望むセガハードの有様

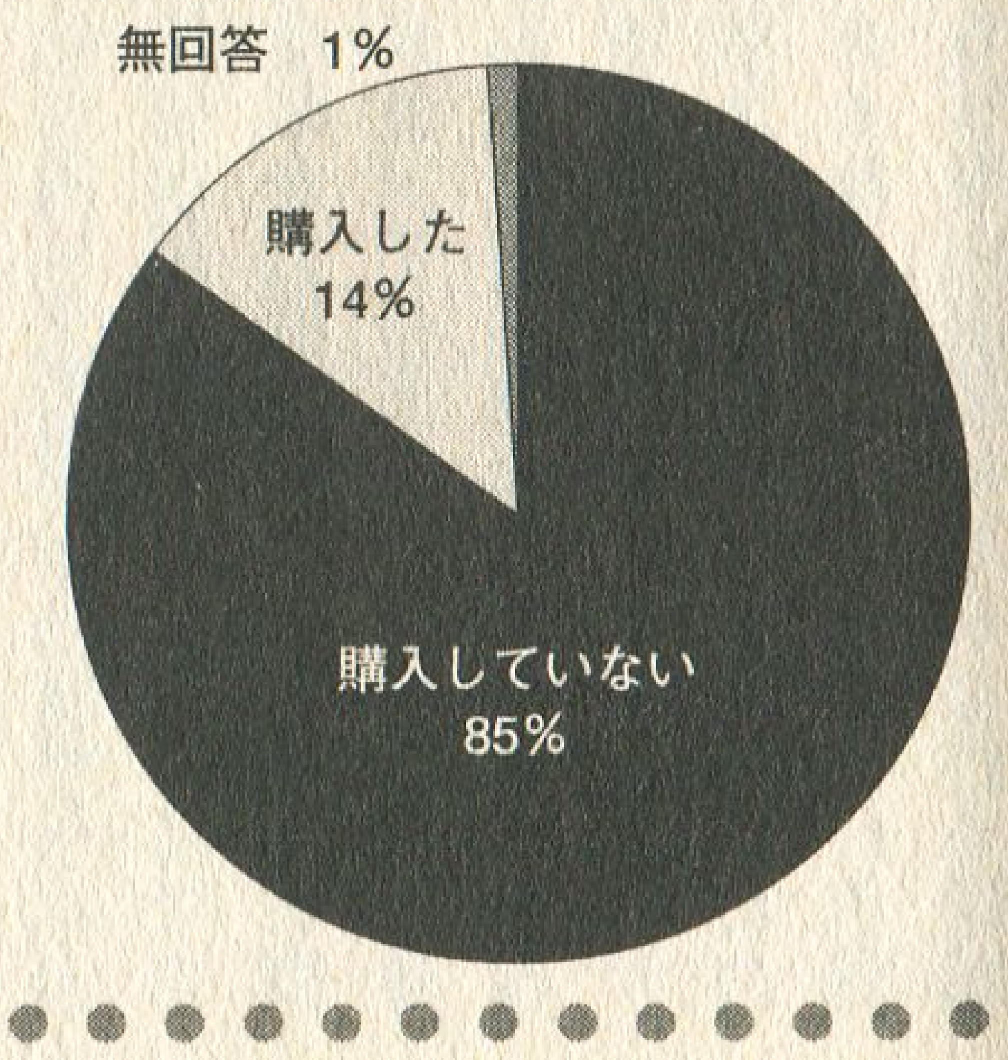
今回のアンケート集計で、DCを購入した読者の割合はわずか14％に過ぎなかった。逆にDC未購入派の意見はと言えば、グラフ2に見られるような内訳になっている。発売以前から懸念されていた「タイトル数の少なさ」が「購入していない」ことの大きな理由に繋がっていることが分かるだろう。「現時点ではSSに十分満足している」など、特定のタイトルが発売されるまで静観する読者の数も多い。だがその一方で、「予約したにもかかわらず、発売日に入手できず現在に至る」というような、出荷台数不足の影響を被った不満もちらほらと見受けられた。

DC購入者の意見についてはグラフ3を見て欲しい。その4割が「セガファンだから」という購入理由を掲げ、中には「定価5万円でも買った」など、セガユーザーが多い本誌読者の傾向がはっきりと表れた結果となった。また、次点にあがった「欲しいソフトが発売されるから」という声からは、SSで発売された『パンツァードラグーン』『グランディア』などに代表される、セガならではといった作品の続編に期待する読者の様子が伺える。面白い意見としては「名前刻印入りの限定スペシャルモデルに惹かれて」というものもあった。

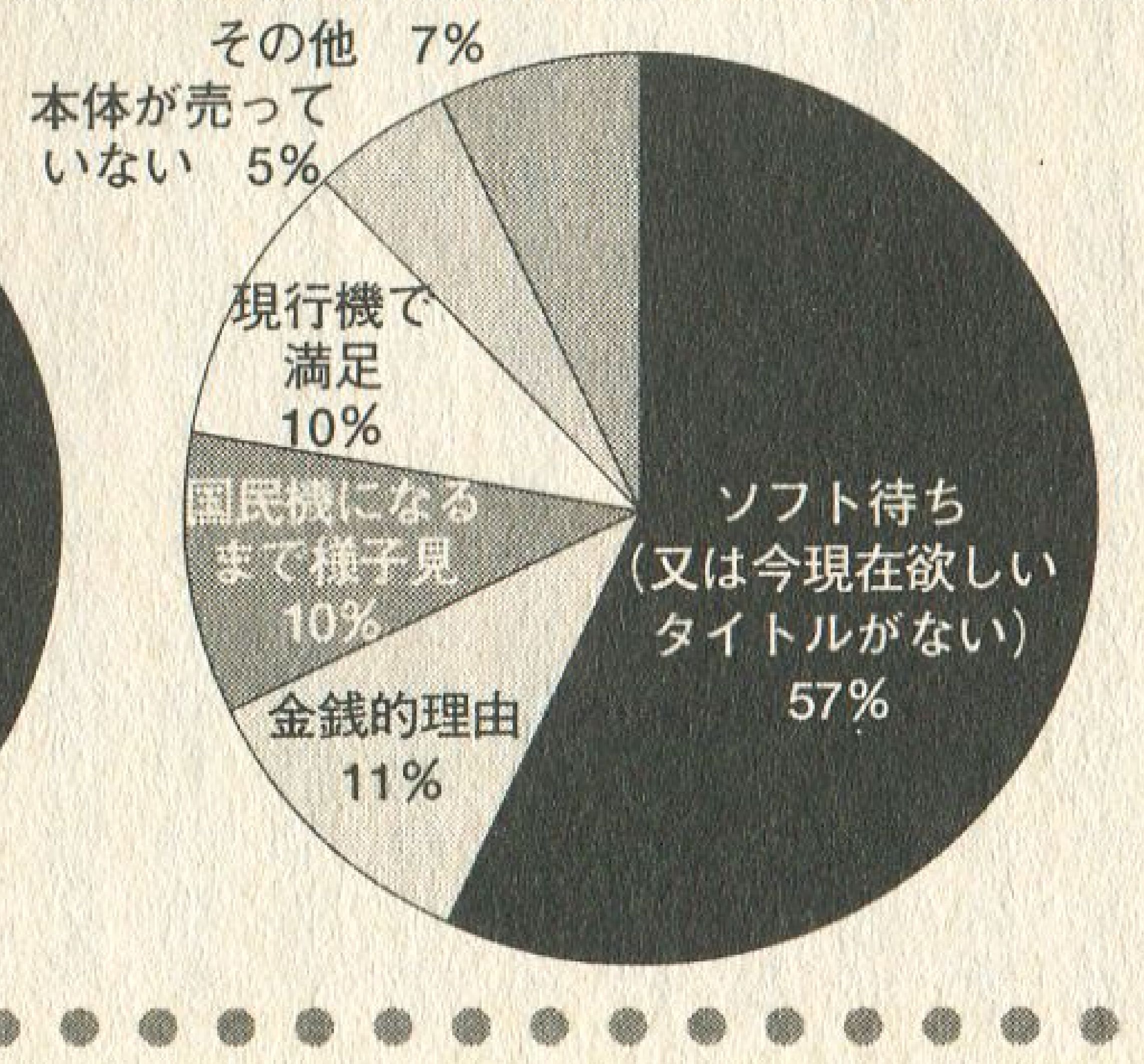
様々な意見を眺めてみて、読者がDCに求めているのは、やはりMD、SSから流れてきた「セガらしさ」のようだ。



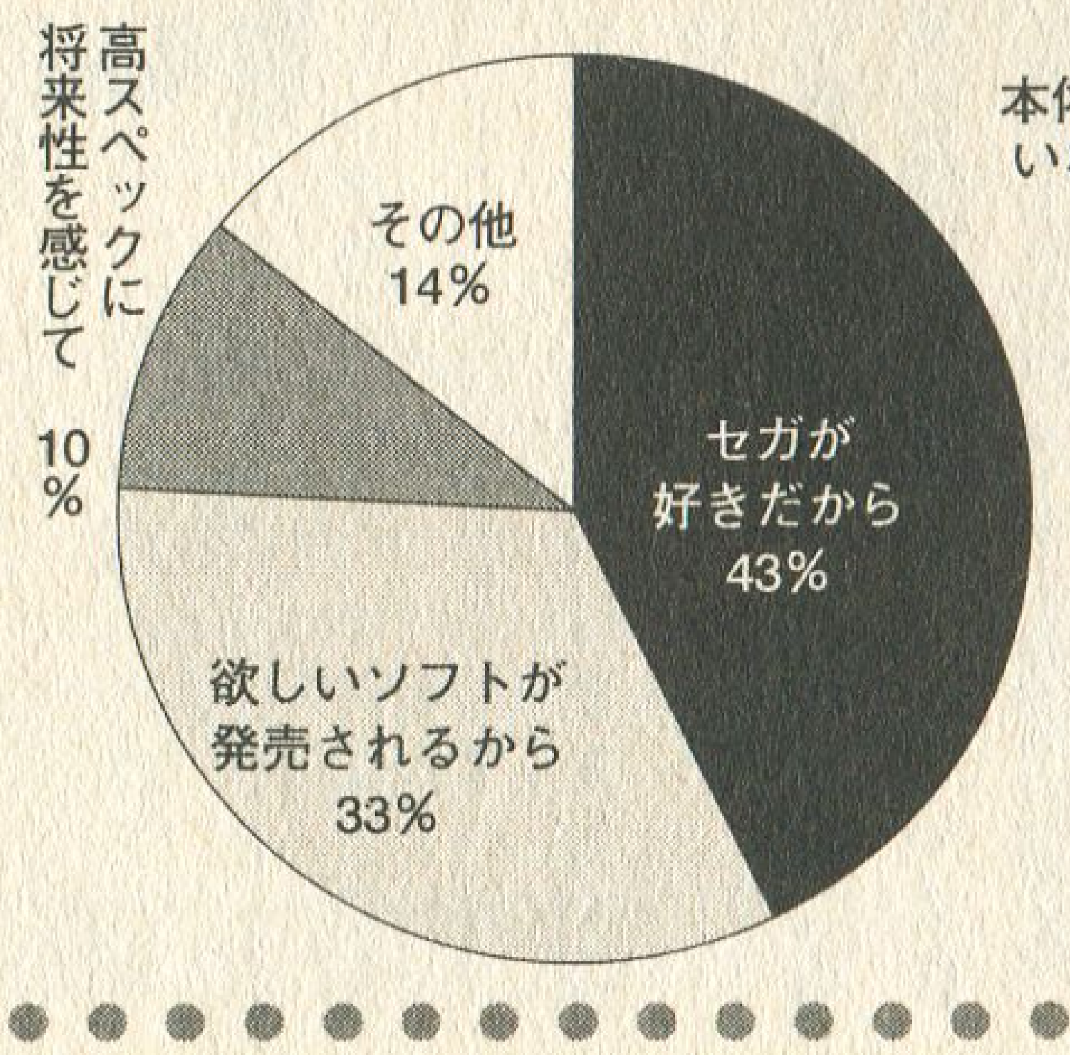

グラフ1●DC購入率




グラフ2●購入しなかった理由




グラフ3●購入した理由




**買っていない。** SSが落ちぶれた事がトラウマになっているので、そう簡単に買えない。もう少し様子を見たいところです。（埼玉県　山岸啓之）

# 業界が停滞に向かわない為に DCに期待すること

全ての関係者の期待と不安の入り交じる中、ついに発売日を迎えたセガ、DC。このDCで、失ったシェアの回復を目指すセガだが、周囲の環境はそれを簡単に許しそうにはない。折からの不況、そして他社ハードもいまだ健在だ。NINTENDO64は特に北米市場で高い人気を誇り、また『ゼルダの伝説』で一大ブームを巻き起こしている。DCで撤退した北米市場への再参入を図るセガに立ちはだかる大きな壁である。

また国内で約7割のシェアを握り、全世界での累計出荷台数4000万台という、業界の盟主PSの地位を揺るがすことは、現状では至難の技といった印象だ。一般層を含め多大な人気を誇る『FF』、『DQ』といったタイトルも、いまだPS陣営にある。

そして両陣営共に、今年度は新しいハード的展開をみせるはずだ。任天堂の64DD、通信機能を有した新しい機器。そして何より、今年末の登場が噂されるPS2というあまりに大きな存在もある。これが登場すれば、DCの行く末に大きな影響を与えることはまず間違いない。

「セガは倒れたままなのか」という事実上の敗北宣言から始まったセガのDC戦略。現在はまだその戦略の全貌をうんぬんできる時期には至っていない。DCはいまだ未知数の部分を多く抱えている。

だが、DC発売にあたり、セガが打ち出した新戦略の数々の持つコンセプトははっきりとしている。それはセガに深刻な打撃を与えたサターン事業失敗への反省から始まっている。有力サードパーティの取り込み。直販体制の確立。広告展開の一新によるDCのイメージ戦略。しかしそこにははディファクトスタンダードとなったソニー、PS戦略の後追い的な側面が非常に強く感じられる。そして、それをこれまでセガが持っていた魅力の完全否定と捉える向きは多い。曰く「DCってセガらしくないよね」と。

しかしある意味その指摘は正しい。DCの目指すものは、サターン以上に一般層への訴求力を持ったハードなのである。そしてその実現には、これまでセガハードを強く支持していた層が期待するセガらしさでは対応しきれない。それは当初リードをしながらも、結局コアユーザー層以外の取り込みに失敗したサターンが既に証明している厳然とした事実である。

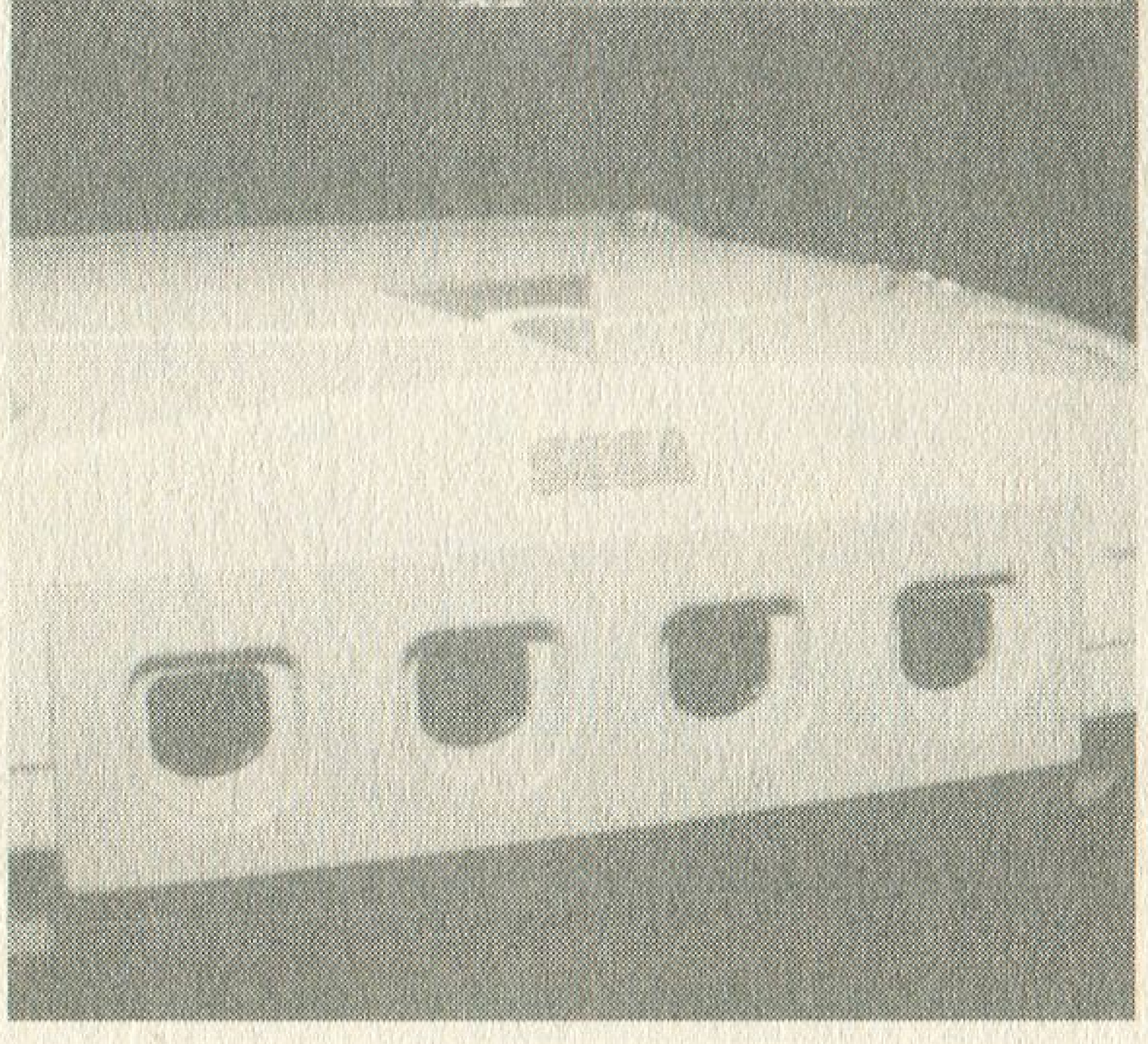
一般層への強い訴求力を持つハードとしてDCを確立していくには、それまでのセガを全否定する。そうした過激ともいえる方向性を選択するしかなかった。「セガらしくない」といえばその通り。セガは生まれ変わったのである。

セガという新しく生まれた会社が初めて送り出すハード。そうした視点でDCを眺めてみよう。

出荷台数の減少というアクシデントに見舞われながら、しかしDCの出足は予想以上に好調だ。

初回出荷分15万台は発売日である金曜から週末にかけての3日間で完売。その後も順調に台数を伸ばし、年内出荷台数50万台の目標はほぼ達成されている。これはサターンが同じ数字をを達成したペースよりも早い。またDCが予定通り年度内出荷100万台を達成





すると、サターン100万台達成より4カ月ほど短い期間での目標達成となる。そしてその実現可能性はかなり高い。

こうしたハードの好調さを裏付けるように、ソフトの売れ行きもサターンと比較して動きがいい。DC本体と同時発売された『バーチャファイター3tb』は発売日後5週間で約16万本を売っているが、サターンの『バーチャファイター』は同じ期間に約6万5千本。勢いといった点で見ればDCに軍配があがる。

ソフトの質に関しても、DCの通信機能を使った新しい展開も魅力の『ソニックアドベンチャー』（現時点で28万本弱の本数を売る）や、初めて本格的な通信対戦が可能となる『セガラリー2』など、数は少ないものの、魅力的なタイトルがリリースされ始めている。タイトルのリリース数から見るとサターンとDCは同レベル。だが発売2カ月という期間を考えると、サターンの場合、『バーチャ』の他には『クロックワークナイト』、『真説・夢見館』といったタイトルしかなく、PSにしても『リッジレーサー』の他には『クライムクラッカーズ』、『闘神伝』といったものしか無かった。

また『初めてクリエイターの意見を採用したハード』とセガの中氏が語っているように、ハード的にもゲームの制作、そしてゲームの未来像を考慮に入れた仕様にされている。

ハード的なポテンシャルの高さは多くの制作者の共通した見解であり、またWindowsCEの採用は、PC市場というリスクヘッジの場をサードパーティに与えた。通信機能の標準装備がどれだけ意味を持っていたかは、DCでネット接続のユーザー登録をおこなった人数が、国内最大規模のインターネットプロバイダーのユーザー数に肉薄していることがその証明となる。DCはそれをたった2か月足らずで達成しているのである。またNAOMI基板の投入など、アーケードとの連動も、サターン以上に本気で取り組んでいる姿勢が伺える。

そして別の意味で、DCに期待する声もまた多い。

FC、SFCと続いた任天堂の一極支配。この間はまた、様々な問題が起きているのが分かっていながら、それに対処のしようが無かった暗黒時代でもあった。年間発売本数は規制され、ROMの自社生産も認められず（SFC）、発売前には厳しい内容チェックもかけられ、というソフトメーカーにとっては厳しい内容にも関わらず、各社が任天堂とライセンシィ契約を結ばざるを得なかったのは「それしか市場が無かった」（ゲーム開発関係者）からだ。多くの弊害が指摘され続けた初心会流通についても全く改善される見込みは無く、見込み発注と大幅な値崩れ、分納による販売機会の損失は延々と続いた。ユーザーサイドから見ても、年々2倍3倍と高騰するソフトの定価を甘んじて受け入れるしかなかった。しかしそこにPS、SSが登場したことで、ゲーム業界に大きな変革が訪れたのはご存じの通りだ。

PSへの一極集中がますます明確になりつつある今、プラットフォームを選べるという、大きな意味を持つ選択肢を残してくれる役割が、今、DCに期待されているのである。

# JYUNJI ITO



**息苦しいまでに濃密な恐怖に、万人は跪かずにいられない。ビッグコミックスピリッツでホラー漫画「うずまき」が好評発売中の鬼才・伊藤潤二氏に聞く。**

**Q1.** 今回はドリームキャストのトレードマーク、うずまきと絡め、伊藤さんの描かれている「うずまき」という作品をテーマにイラストをお願いさせていただいたのですが、このイラストのコンセプトを教えて下さい。

**A1.** **このオバケ女の髪はなんとドリームキャストのマークのつもりでしたが、巻き方が逆になってしまいました。ドリームキャストのお化けにとりつかれて男は恍惚のうちに昇天するのでありました。**

**Q2.** 「うずまき」という連載作品は大変斬新な展開で、驚かされることが多いのですが、「うずまき」の発想の原点を教えて下さい。

**A2.** **うずまきは宇宙の源の秘密を握っているような気がする。その秘密をときあかそうとした……というのはウソで単なる思いつきです。**

**Q3.** ドリームキャストについて伊藤さんが感じていることが何かございましたら教えて下さい。

**A3.** **私はテレビゲームにまったく疎い人間でよくわかりませんが、なんか凄そうですね。個人的にはゴジラが街を破壊するやつに興味があります。**

**Q4.** 伊藤さんの作品は恐怖ものが多いですが、そういったジャンルに感じていることが何かございましたら教えて下さい。

**A4.** **恐怖は人間の根元の秘密を握っているような気がしなくもないです。**

**Q5.** 伊藤さんが影響を受けられた作家、または今注目しているアーティストの方がいらしたら教えて下さい。

**A5.** **何といっても楳図かずお先生、そして筒井康隆さん、などの影響を受けました。**

**Q6.** 今凝っていることなどあれば教えて下さい。

**A6.** **少し前まで鉄道模型に燃えていました。またそのうち燃えだすかも知れません。**

**Q7.** 映画やＴＶ、作品など最近おもしろいと思ったものがあれば教えて下さい。

**A7.** **「ミミック」のアイデアはおもしろかったです。**

**Q8.** 漫画を描かれる時、苦労される点などがあれば教えて下さい。

**A8.** **背景にはいつも苦労させられます。それから最近ネタに困っているので苦労してます。**

**Q9.** ご自分の作品で気に入っているものがあれば教えて下さい。

**A9.** **「うずまき」の中では「ヒトマイマイ」が気に入っています。**

**Q10.** ゲームはお好きですか？　また、お好きでしたら心に残ったゲームのタイトルと理由を教えて下さい。

**A10.** **ゲームには全く疎く、申しわけありません。しかし電車のゲームは興味ありました。**

**Q11.** 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

**A11.** **今後もますますゲームに精進して下さい。**

PROFILE

**伊藤潤二**：'63年7月31日生まれ。岐阜県出身。'87年に楳図賞佳作入選。歯科技工士をしながら漫画家になる。現在ビッグコミックスピリッツに「うずまき」を連載中。

大好評連載

# 悪趣味ゲーム紀行

## 第二十二便「卒業R」

がっぷ獅子丸

### ギャルゲーはやはり二次元に限りますね

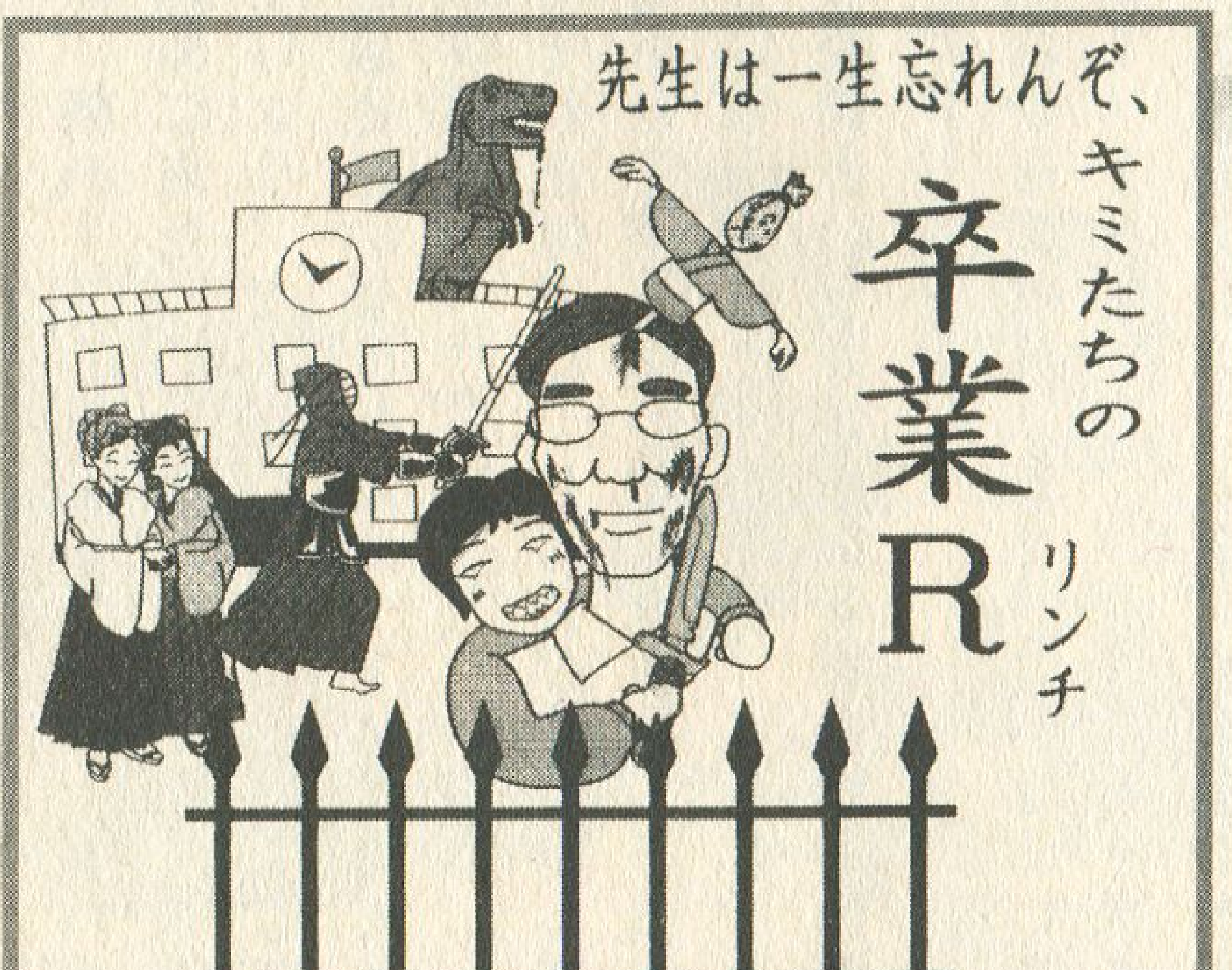
獅子丸今回も新年早々ノースパン&ノーアイディア&ノーモチベーションの三重苦。またもや現実逃避の為、せっかくだしタイタニックでも見ようかとレンタルビデオ屋に来てもこの不景気な正月じゃ考えることは皆同じで軒並み借りられっ放し。悔しがる僕を見て編集部の小野塚君が黙って渡してくれたものはファミコンディスクの『**タイタニックミステリー――青の旋律――**』。いやここで怒ってはいけない。ここの編集部の人間がやることはいつも理解不能だが、おそらく僕に気を利かせてくれているつもりなのだろう。もういい仕事をしよう。でもって今回紹介するのは、あのギャルゲーシリーズのなかの唯一の鬼っ子にして問題作、『**卒業R**』です。漫画原作のドラマや邦画で、あまりのディメンジョンのギャップって結構ありますよね。あのヘルメット頭がトンボのように見える横山やすしの『ビッグマグナム黒岩先生』、只のヤリチンの羽賀研二『BE FREE!』など見れば見るほどカックンの嵐。TVの百太郎も結構最低でしたが**あれでアンテナは無いっしょ!** そんなんだからゲームの方（中略）。このゲームの制作中の頃、ゲームキャラの娘のオーディションをやってた代理店の方と世間話してたとき、このゲームの意気込みについて「いやー**大成功か大失敗かどっちかですよね**。はっはっは」と言われ、その時素直に共感できなかった獅子丸でしたが本シリーズにたいして特別な思い入れや執着があった善良な消費者の方々には元のアニメ絵のキャラと同姓同名を堂々と名乗る彼女らの見たくも無い生活感がしばしば画面からかいま見れてしまい、**さぞやショックも大きかろう**と想像に難くありません。しかしギャルゲー文化独自の世界観である、ムサイおっさんのネジれたボキャブラリーから生みだされる現実味のないシナリオにそれを無理やり体当たりで演じ切ってしまう覚悟完了の実写モデル。この凄まじいまでの盛り付けがこのゲームの**ドリアンのような魅力**に昇華していると思います。ゲームはプレイヤーが教師となって5人の女子生徒を高校3年の残



この志村まみ、取り説の紹介では色気が五つ星で満点です。いや別にいいんですけど。

がっぷ獅子丸（がっぷしししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな31歳。

り一年間を勉学に躾に鍛えあげ、まっとうな大学生ｏｒ社会人に育てあげるという従来のシリーズを完璧に準拠し、あのブロイラー飼育チックなシステムもまるで同じ。この部分についての評価はさておき勘所であるモデルの女の子はといいますと、獅子丸独自の審査眼では中本加藤荒井高木志村の順で**「かわいい」「まあまあ」「そこそこ」「ふつう」「アミーゴ」**というランキングでしょうか。今まで数々の反則気味なキャラにお目にかかりましたがこの志村の超がつく程コケティッシュな笑顔が眩しい。何だかラジコンのような動きのする彼女のイベントムービーを見た時の衝撃は目鼻どころかテンプルに効きました。パッケージを見てもメーカーは、あえて一般受けする娘を端に据えゲームのイメージを支配するほど彼女を徹底して全面に出している**真意は謎**ですけども皆様勘違いしては困る。決して**顔がどうこう**と言っている訳では無くコイツは一発ヤるより一緒に肩組んで酒を飲めそうな**ナイスガイ**というのがこの志村なんですけど過去のシリーズもそうだったんですか？　とりあえずスタートさせますとキャラ紹介のＯＰムービーの月曜ドラマランドっぽい雰囲気が少々クラっとしましたが高木の**飯場系の顔**とあのしらじらしいまでの丁寧語とのギャップが非常にいい味です。差し当たり熱血教師を選択し早速休日に彼女たちを追跡しているとイベントムービーが発生し荒井発見！　獅子丸先生はさわやかに「悩みがあるなら相談に乗るぞ！」。すると荒井も「ありがとう先生！　もう大丈夫だよ！」。しかし恐ろしくキャプチャーの粗いギトギトのムービーは彼女のおそらく**最も醜い瞬間**で静止し、先生の人気度は10上がりましたが**僕のやる気は20下がりました**。すると次の週にはあっさり不良に。これも3日間も只作文を続けさせてたせいなのか早速個人面談するとこの学校の伝統なのか服装は全く正常ですがグレたことを示す**神風の鉢巻き**をつけたギトギトの荒井が「ウッセーんだよ！」。そうこうしていると今度は志村が家出。ギトギト志村が「あたしのこと考えてくれてたんだア！」。この現実感希薄＆衝撃の画質でブルーバックでの体力測定やら夏の緑が眩しい陽炎が上がりそうな初詣など頻繁にムービーシーンは発生します。写真集も出版され実際見たら結構かわいいんでしょうがカメラの残酷さというか画像処理の愛の無さで彼女らの演技が台なしなのが非常に残念です。しかしプール開きのムービーのみ、やけに高画質で但し水着の5人がだらだらと屋内プールで遊んでいるシーンが続くのですがココにこそ制作者の**想いの全て**を感じ取りました。でも、3月になり結局最後は殆どの生徒が何故かコックになっちゃうのは獅子丸先生何処が悪かったのかなあ？　しかし女子高生というとマスコミのイメージや「君らネイティブモンゴリアンが肌焼いて茶パツにしちゃったらゴリとラーの区別もつかないだろ」と言いたいフォレストガンパーもいたりしますが、このゲームはそういうのは見ないことにして清楚さというよりある種オジさんたちの妄想が生んだ歪んだ**ピュアさ**というものがでています。ここら辺が面白くも悲しい男のロマンという奴でしょうがこのゲームの撮影中に女の子たちを**全員片っ端から食ってやろう**と画策し、あわやというところでマネージャーに阻止された不届き者がいるという善意のタレコミがありましたが心当たりがある者はあとで職員室にきなさい！




画：イワタカツト



卒業R (SLG)　メーカー：バンダイビジュアル／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月8日

今、業界でホンネを語らせたら一番おもしろいカプコン岡本吉起氏の大好評連載、第2回！

# 岡本吉起の 言わしてもろうて

## 第2回 '99年の展望と野望

　消費者のゲーム離れが言われて久しい昨今ですが、この原因、とりわけコンシューマでは、別にムズカシイ事じゃありません。現在トップを走っているマシン、プレイステーションに対応するソフトの多くが、もうハードのスペックを限界まで引き出しつつあって、新しいアイデアのゲームが開発できなくなってきてる。それが根っこです。現に、いまオカモトが持ってるアイデアの中にも、ハード面の制約のせいで開発不可能なモノがいくつもありますからね。ハードの世代が代われば、また新しい切り口のゲームが出て火がつくはずです。

　思い返せば今は昔の'94年あたりから、セガサターンとプレイステーションが発売されて次世代機戦争と騒がれ、そんな中で3DOが呆れられたり、PC-FXが失笑を買ったり、バーチャルボーイが同情の涙を誘ったりしたものですが、今回の新次世代機戦争は、前にも増して先行きが見えませんな。前回の敗因を充分に研究して、でもその割にはなんだか不充分な布陣で臨む、無冠の帝王セガ。『ゼルダの伝説』の勢いに乗って突っ走りたいけど、状況が見えているのかいないのかよくわからない、古豪任天堂。そして、堂々の勝ち名乗りと言いたいところながら、実はこの先一番の難題を抱えている、覇王SCE。

　まず先陣を切ったセガのドリームキャストについては、前回の連載では援護射撃の気持ちを込めて、またDC疑問視一辺倒の業界に反論を提示する意味もあって、やたらオイシイ事ばっかり書きましたが、世の中そうそう甘くないのは私も知ってます。

　もちろん、ハードのスペックが高くて開発コストが安いのは事実だし、セガの入交社長の人徳が、新ハードのキーとなるサードパーティー集めにあたってプラスに働くのも間違いないでしょう。ユーザーにとってはさして魅力的と思えない通信構想だって、少なくとも広報には役立ったみたいだし。

　しかしそれだけでは、SCEがくり出してくると噂されている様々な策をかわしきるには、どうにも心細いところです。さらに、セガ自身の姿勢というか、全体の意志統一の弱さも気にかかりますね。

　結局これからのドリームキャストは、いかに安定してハードを売り、いかに流通を崩さず保つかが課題でしょう。なにせ前回のサターンでは、流通の崩れでエライ目に遭いましたから。今度は敵を倒すのではなく、命脈を保つことが課題です。

　さてそれから、'98年を代表する傑作『ゼルダ』で、N64の限界（と思われていた基準）をスカッと越えた映像を見せつけてくれた任天堂ですが、しかしここまで行っちゃうと今度こそ本当に限界で、もうあのマシンでこれ以上の絵は見られないだろうと思います。その限界を補うために、近々64DDを……っていう噂ですけども、だとしたらあの人達は、「任天堂」っていう名前と「ディスク」っていう単語の組み合わせが、ユーザーと流通業者

の胸にどんな感情を呼び覚ますのか、わかってんでしょうか。

　そもそも、N64のソフトは少数精鋭主義を自称してますけど、「少数」はともかく、それが全部「精鋭」と言われても納得できませんねえ。N64をメインに据えた雑誌がいくつかありますが、これを一冊手にとってパラパラッとめくってみりゃ、すぐわかるでしょ。本当にごく一部の人気ソフトを、発売後長いこと経っても大きく大きく取り上げ続けてる。他の新作はといえば、名前も覚えられないウチに消えちゃう。

　つまり、任天堂の言う「少数精鋭」の大部分は、単なる「少数」であって「精鋭」ではない、という事です。実際に計算したわけじゃないですが、ここまでタイトル数を絞り込んだ割には、アタリの率は高くないように感じますね。こんな事なら、ヘタな鉄砲でもいいから数撃ちゃいいのに。と横から言って、数を撃ちたくても撃てない状況だったら気の毒ですが。

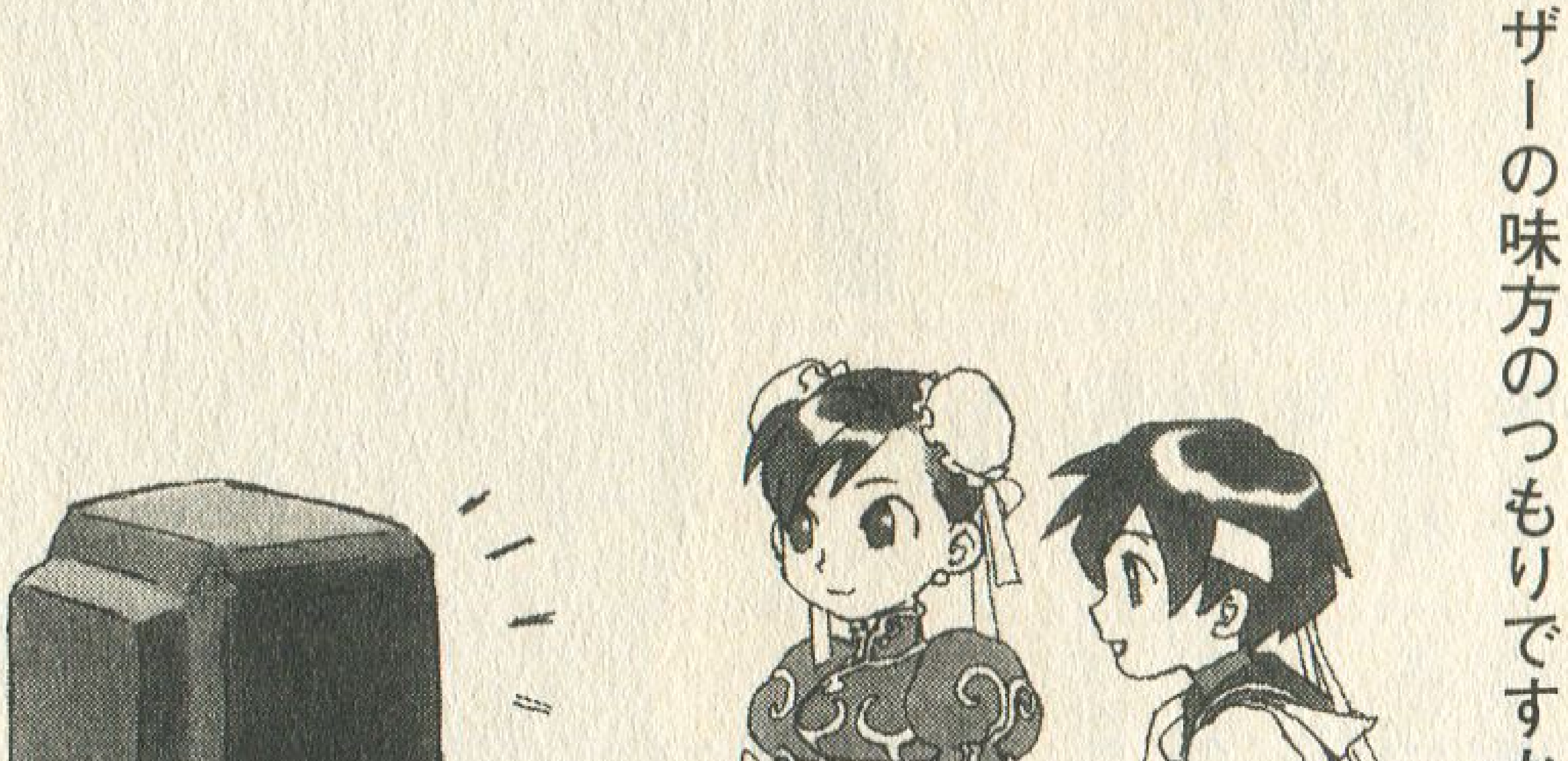
　そして、我が世の春を謳歌しているSCE。しかし、ネジコンやデュアルショックといった従来の周辺機器と違って、ポケットステーションはドリームキャストのビジュアルメモリを露骨に意識していて、守りの姿勢が見え見え。これから、『ファイナルファンタジーⅧ』と『ドラゴンクエストⅦ』が、ロウソクが燃え尽きる前の最後の輝きになるんでしょうな。

　でもアタマの方で、SCEが一番の難題を抱えていると書いたのは、PSの寿命が尽きかけているからというより、そのPSが広く広く普及しちゃってるからです。過去に、圧倒的シェアを誇る家庭用ゲーム機が自社の新製品にうまく世代交代できた例と言えば、任天堂のファミコンからスーパーファミコンへの移行ぐらいですからね。他は、日本でのスーパーファミコンからN64も、アメリカでのジェネシスからセガサターンも、見事にコケてるでしょ。とにかく、普及率が高くて信頼できるマシンを見限って、海のモノとも山のモノともつかない新ハードにウェイトを移す時機を読むのは、メーカーにとってもユーザーにとっても難しいもんです。

　ともあれ、この混迷した新次世代機戦争も、今年中にはコマが出そろって、情勢が見えてくるでしょう。PSやN64の後継機も、実際の発売はともかく、発表ぐらいはするはずだから。

　しかしこうやって新ハードの話をしていると、皆さん性能比較が中心になっちゃうのは、仕方ないとはいえ少々もどかしいですなあ。確かに高性能のハードというのは、新しいアイデアに形を与える大事な器なんだけど、器は中身がないと意味ない。つまり、どれだけいいソフトをコンスタントに出せるかが問題なわけで、最後は自社開発チームの育成とサードパーティーの確保が勝敗を分けます。関ヶ原の前の政治戦みたいなもんかな。

　そんな時代でもウチは、「一番売れるハードだけで出す」なんてバカなことは言いませんよ。どのメーカーに対しても百パーセント味方にはなれない代わりに、採算がとれるならどこにでも参入して、必ず面白いゲームを出してみせます。口はばったいようですが、私はハードメーカーの味方である前に、まずユーザーの味方のつもりですからね。



イラスト：西村キヌ

**岡本吉起（おかもと・よしき）** 株式会社カプコン開発本部取締役本部長。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

小島秀夫PRESENTS

# KOJIMA CINEMA

## 第13幕『スネーク・アイズ』とデ・パルマ



### コジマシネマ開演の挨拶

遂に世紀末の年、１９９９年が始まりました。コジマシネマも今回で13回目を迎え、3年目に突入します。昨年はジョン・ウーの『フェイス／オフ』から始まり、ジョン・カーペンターの『ヴァンパイア／最期の聖戦』で幕を閉じました。振り返ってみると、なんだか好きな監督の映画ばかり紹介してしまった感があります。今年は贔屓にしている映画監督はもとより、もう少し守備範囲を広げた作品を紹介できたらと思います。

と、いいながらも今年最初の作品は、僕の大好きだったブライアン・デ・パルマの新作、『スネーク・アイズ』です。

### スネーク・アイズ、ブエナビスタで観る

久しぶりにデ・パルマらしい作品を観ました。『レイジング・ケイン』以来でしょうか？　最近は『ミッション：インポッシブル』等、どちらかというと売れ線ビッグ・プロジェクトが多かった彼ですが、本作はそれこそ僕らの愛したデ・パルマ作品（70年代）に近い懐かしさがあります。

ひとつの暗殺現場を様々な視点から描くことで事件を解明していくという、いかにもデ・パルマらしい発想。黄金期の作品には及びませんが、デ・パルマ的要素を凝縮した、かなりいい感じに仕上がっています。『ミッション：インポッシブル』の制作で溜まったストレスを一気に本作で晴らしたのかもしれません。そういう意味ではデ・パルマ監督の自主映画的な内容です。

### デ・パルマ健在！

前評判通り、ステディカムによる冒頭の13分間の長回しノーカット映像はやはり圧巻です。ライブ感、映画への没入感はかなりのものです。この導入部での観客の主観映像がそのまま物語の謎解きに大きく関与しています。アイデアの勝利です。ヒッチコックの『サイコ』のシャワーシーンの逆パターンと言えます。

カットの積み上げではなく、長回しによる臨場感の表現！　普通やろうとしてもなかなか出来るものではありません（ヒッチコックも『ロープ』で使っています）。同時刻に起こった現場を異なる登場人物の視点で再び紐解くことで、謎がひとつひとつ明らかにされていきます（タランティーノも『ジャッキー・ブラウン』でトライしている）。

また、唐突に誰かの主観映像（回想シーン）に切り替わったり、視点変更を使ったトリックも冴えています。TV中継モニターやカジノ、エレベーターの監視映像、ビデオテープに録画された記録映像等々、様々な視点で事件の真相が語られていきます。果ては究極の画面分割（これはやりすぎだ？）まで登場します。

イラスト：新川洋司

また、ホテルの個室の天井を抜けていく俯瞰映像や壁をすり抜けるカメラ等、今となってはややクドい演出もありますが、そこは「デ・パルマ健在！」と思えば気になりません。まさに映画ならではの技巧、トリックを凝らしたデ・パルマらしい一本です。

## デ・パルマらしいギミック満載

赤毛の美人、豊満な胸元、カツラ、エレベーター等々……スクリーンバックや刃物こそ出なかったですが、いかにもデ・パルマらしい小道具や演出が満載です。なによりもニンマリしたのは、ジュリアの白い衣裳に赤い血が飛び散るといった演出……今回も血の赤色を鮮やかに、セクシーに魅せてくれたところです。

業界で最も血の色を美しく、なおかつエロチックに魅せる監督はデ・パルマとダリオ・アルジェントの両名くらいではないでしょうか。『キャリー』や『フューリー』での流血の美学……当時の僕には相当な衝撃でした。

また70年代のデ・パルマの映画には、ラストに観客を驚かせる「おまけ」が用意されていました。今回もあります。ちょっとした謎かけです。僕は年末、偶然飛行機内で2回目を観る機会があり、ようやくその答えが分かりました。みなさんも挑戦してみて下さい。


『スネーク・アイズ』デ・パルマ監督による凝った映像手法に注目。

## 我が青春のデ・パルマ

僕に映画での映像美、映像マジック（技術的な側面）を最初に見せてくれたのは、間違いなくブライアン・デ・パルマその人です。演技やセリフといったものとは全く別次元の演出、カメラワークがいかに効果的であるかを示唆してくれました。

それまでの静的な（2次元な）カメラではなく、スムーズに移動するカメラ、対象に回り込み、縦横無尽に3Dの空間を疾走するカメラを使うことで、あたかもカメラ自身が感情や情感を語り、演技を付加するというものでした。

もちろん、ヒッチコック作品でも同様にカット割りやカメラワークによる素晴らしい演出や実験がありましたが、ヒッチコック以上に分かりやすく、その「カメラ」の効果を最も顕著に、大袈裟に示してくれた監督でもあります。

## ゲームとカメラワーク

カメラ（視点）の「切り替わり」こそが映画の醍醐味です。芝居（舞台）ではありえない演出です。カメラがどう進むか、レンズがどう捉えるかで、観客に感情や物語を伝えることが出来るのです。

しかし、ゲームでの視点はそうは行きません。傍観するものではなく、操作するものだからです。『メタルギア ソリッド』では最後までそのことを悩みました。映画的な「絵」づくりを目指すのではなく、アクションゲームを成立させる「絵」づくりを求めたわけです。『メタルギア ソリッド』が「映画的なゲーム」と呼ばれることに違和感を覚えるのはそのためです。

『メタルギア ソリッド』はむしろ『スネーク・アイズ』でいうところの冒頭13分にあたります。カットのつなぎでイメージや状況を伝えるのではなく、自由度の高い臨場感をリアルタイムに体験できることを意図したものなのです。

しかし、それが最終目標ではありません。どうすれば臨場感を損なわず、映画的な視点の切り替えを組み込むことができるのか？ その答えはまだ見つかりません。本作品を観て、あらためてゲームの視点について深く考えた次第です。

**『スネーク・アイズ』**
SNAKE EYES
監督＝ブライアン・デ・パルマ
主演＝ニコラス・ケイジ
巨大スタジアムに仕掛けられた陰謀―1万4千人の観客が一発の銃声によって目撃者に、そして容疑者に変貌する超一級サスペンス・スリラー作品。（2月中旬公開予定）

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

## カズマデラックス休載のお知らせ

DCの新作「魔剣X」と、近々発表されるもう一つの新作…（もしかするともう発表されてるかも知れませんが…）を二作品掛け持ちしてまして、ヒジョーに“テンパッテ”おります。そんな訳で“カズマデラックス”はしばらくお休みします。毎回楽しみにしている皆様、本当にゴメンナサイ。

**27号より連載再開の予定です。**



ついに解禁!!

# 悪趣味ゲーム紀行

**がっぷ獅子丸・著**

業界のB-52爆撃機・がっぷ獅子丸先生が送る一触即発の核弾頭!
本誌で絶大な人気を誇る「悪趣味ゲーム紀行」がついに単行本として、あなたのお手元に! 書き下ろしの他、がっぷちゃんと獅子丸先生のマンガもたくさん載ってます! 「悪趣味ゲーム」の魅力がギュッと濃縮されたこの一冊、はっきり言って一般大多数の方にはまったく**オススメできません!**



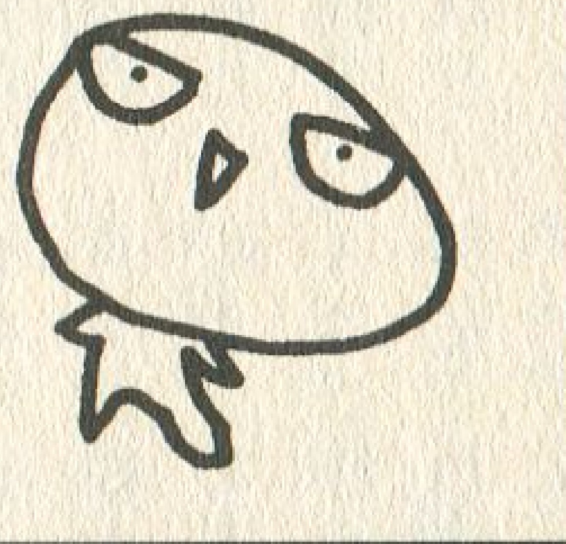

はらはらエッセイ「懺悔の話」/がっぷちゃんと獅子丸先生マンガ/対談イワタカヅト×がっぷ獅子丸　ほか

**絶賛発売中!!　B6判/180ページ/1200円（税別）**

# すごい エロゲー烈伝!

**南敏久・著**

ああ、我がモニターの中を通り過ぎていった2次元ギャルたちよ……
本誌で好評(?)連載中の「エロの星の名のもとに」が一冊の本になりました。
連載をもとに大幅加筆、書き下ろしも多数!
南氏の濃ォ〜い世界をたっぷりとお届けします。



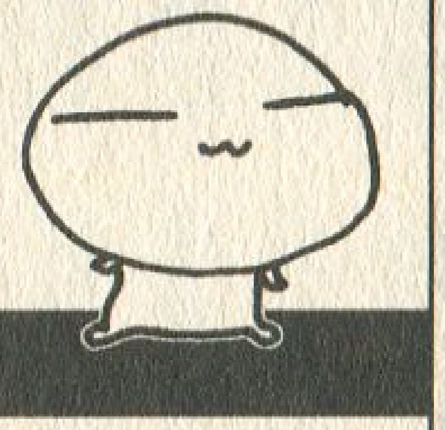
エロゲーメーカー突撃インタビュー/同人ソフト探索/
『亜紀子』『美穂』『美奈子』……栄光の名前シリーズを読み解く　ほか

**絶賛発売中!!　A5判/116ページ/定価980円（税別）**

投稿ゲーム批評

# 読者あっての本ですから パート2

多数のご投稿、ありがとうございました。「読者あっての本ですから」第2弾は、2月発売予定(少し延びました、ごめんなさい)。ゲームユーザーの生の熱い叫びを聞け!



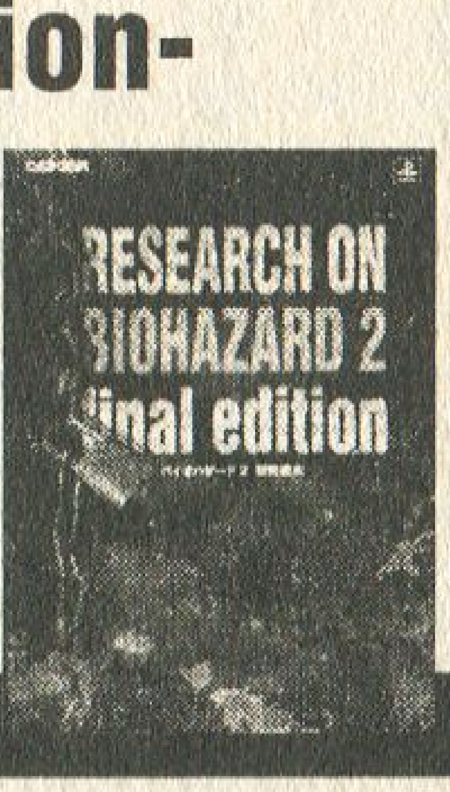
僕の、私のベスト10/ふざけんな『ゲーム批評』!/ゲームとわたくし/
21世紀、ゲームはこうなる!　ほか

**'99年2月発売予定　A5判/980円（予価）**

ゲーム批評編集部特別責任編集

# RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-

何もここまでやらなくても……というくらいの作り込み!
各方面から「この中には『バイオ2』のすべてがある」と激賞されたバイオ本は、まだまだ絶賛発売中です。お早めに!




制作者ロング・インタビュー/モンスター&キャラクター研究/
全シーンアングル集/モンスター造形再現/ゾンビ研究序論　ほか

**絶賛発売中　B5判/210ページ/定価2400円（税別）**

ゲームレンタルの可能性――

# ゲーム流通、変革の時？

**ドリームキャスト、中古ソフト販売問題等、なにかと話題の大きい昨今のゲーム流通。そんな中、「ゲームソフトレンタル開始」というビッグニュースが昨年末、業界に飛び込んできた。「ゲームソフトレンタル」、果たしてゲーム流通にどのような波紋を巻き起こすのか？**

## ついにゲームソフトのレンタル解禁か？

「ついに」というべきか「ようやく」というべきか。ゲームソフトのレンタルが始まった。

プレイに要する時間がビデオや音楽CDなど他のエンタテイメントソフトに比べて格段に長い、すべてのゲームソフトが何度も繰り返し遊ぶものではない、コスト的にもうま味がない……といったさまざまな事情からレンタル向きではないといわれていたゲームソフトだが、ここに来て風向きが変わったのか？　過去にゲームソフトのレンタルが試みられてきたこともないわけではない。ところが実際には収益面でのリスクが大きいだけでなく、著作権問題等に関わる批判も相次いだため、市場を形成するまでには至らなかった。ゲーム産業が隆盛期を迎えてからというもの、レンタルなどは到底考えられないものであった。それどころか、試みることすらタブーだったといえるだろう。このあたりは、なし崩し的に普及していった中古ソフト市場とは対照的である。

件のゲームレンタルは日本最大のエンタテイメントソフトレンタルチェーンTSUTAYAを擁するカルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社（以下、CCC）によって実現した。TSUTAYAでは昨年12月1日より、専用に開発された什器「GAMEスタンド」によってプレイステーション（以下、PS）用のゲームソフト・周辺機器の販売とともに体験版ソフトの無料レンタルを開始。しかしそれだけで話は止まらず、'98年度のゲーム業界全体を代表するゲームであるNINTENDO64（以下、N64）ソフト、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』を体験キャンペーンと銘打ったレンタルを展開したのである。『ゼルダ』は体験版ではなく製品版をリリースすること、ソフトだけでなくN64本体を含めたレンタルであるこ



となどが、より一層注目度を高めることになった。まさしくゲームシーンを騒がす一大事だったわけである。

とはいえ、これをもってゲームレンタル時代の幕開けと見るのは早計。『ゼルダ』の体験キャンペーンを実施する店舗は全国で32店ほどに限られ、その期間は限定されている（11月末から'99年の1月末まで）。「絶対ダメ！」だったゲームレンタルが一時期にせよ認められたこと自体は大きな前進だったが、解禁されたわけではないという。では、当事者たる任天堂とCCCにはどのような意図があったのだろうか？




GAMEスタンド。TSUTAYA全国950店舗のうち600店舗を目標に展開される予定。

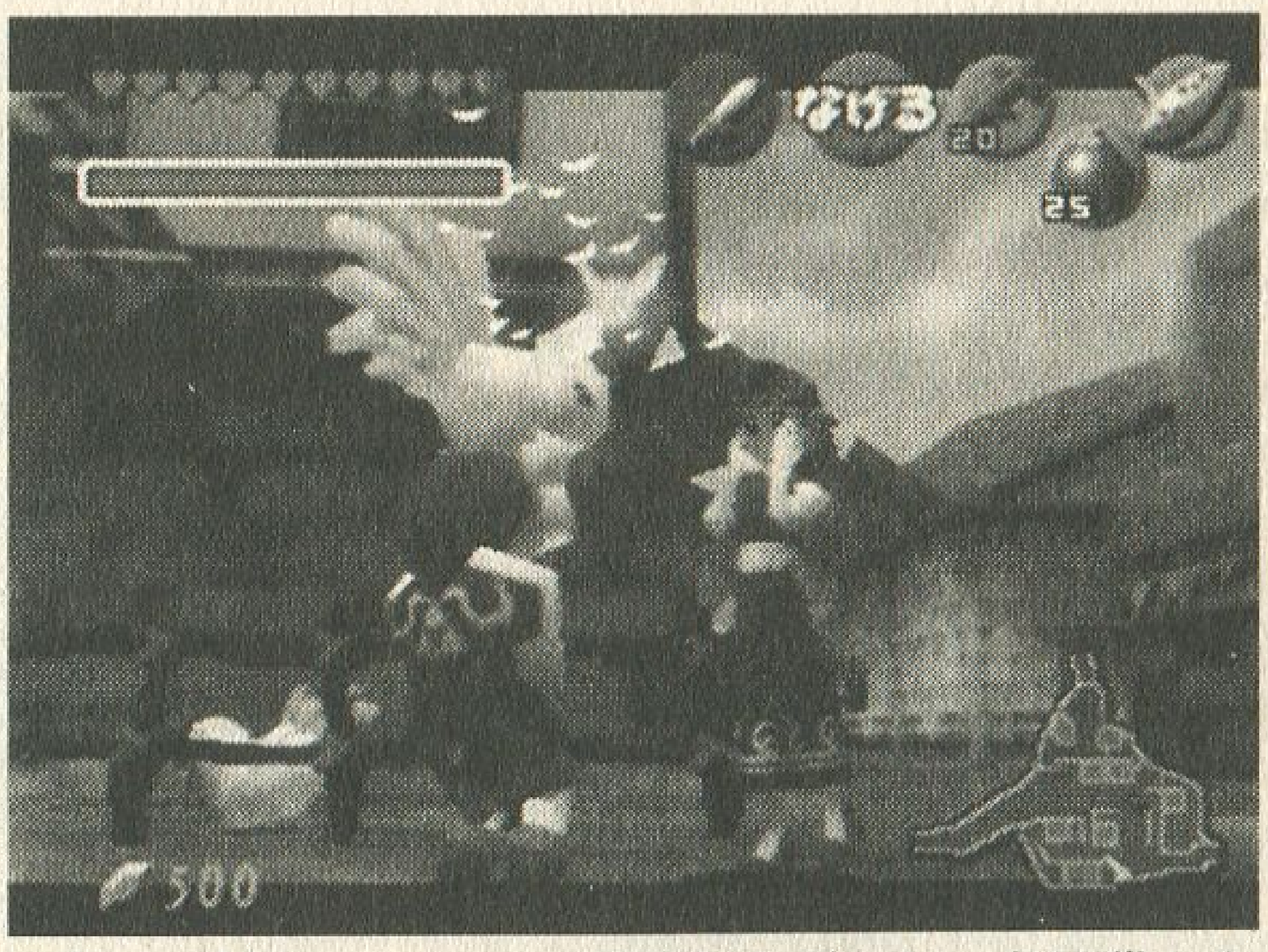
## レンタルはやりません。それはあり得ません！

まずは任天堂に話を聞いてみよう。回答をいただいた広報室の豊田憲氏は「レンタルという意識はまったくありません」と釘をさしつつ次のように語る。

「今回の試みはあくまでも『ゼルダ』の体験キャンペーンなんです。『ゼルダ』はおかげさまでゲーム専門誌を始め、各方面から高い評価をいただいています。我々としましては、より多くの人にその良さを知ってもらいたいというのが前提にありました。CCCさんにお話を持ちかけたのは、『ゼルダ』を遊んでもらいたい層とTSUTAYAさんの会員の層が一致していたこと、また貸し出し、返却のノウハウをお持ちだったことなどが最大の理由。サービスは2泊3日で1000円という有償の形ですが、これはCCCさんの必要経費であって当社に利益はありません」

体験キャンペーンの形態がレンタルだっただけと任天堂。N64のユーザー層が低年齢中心であったことから、あくまでも高年齢層への販売テコ入れのための「実験」だったという。

「今回は本当に特別なんです。他のタイトルで同じようなキャンペーンを実施する可能性がゼロとはいいませんが、少なくとも『ゼルダ』のレンタルを継続するつもりはありませんし、別のタイトルで同様の企画があがっていることもありません。基本的にはこれまで続けてきたパッケージの販売、流通の形態がベストだと私たちは考えています。ものによってはパッケージ一辺倒ではダメなものもあるでしょうが、それはニンテンドウパワーのソフト書き換えなどで対応しているつもりです」




今回の体験キャンペーンの『ゼルダ』は、任天堂からCCCに提供されたもの。

「レンタル不可能の原則」は従来どおり……それが任天堂の基本姿勢である。

## レンタルのプロモーション効果に期待していますが……

これに対して『ゼルダ』のレンタル窓口となったCCC側の見解には、わずかではあるがゲームレンタル実現の可能性を示唆する部分がある。お話しいただいたのはFC本部商品企画部物販・GAME課課長の中川厚氏だ。

「レンタル云々をいう前に、まずは著作権の問題をどうするか、制作者に正当な料金が支払われるようなスキームをどうするかが先決だと思います。ご存じのとおり、かつてのゲーム（販売）業界は中古ソフトの存在なしに成り立たないという事情がありました。ただ、私たちの共通見解としてはクリエイターの方に還元される仕組みがない市場というのは問題があると

いうところです。
ビデオや音楽CDにしても、その部分をハッキリさせることから始まっているんですね。ビデオは還元されるお金をインクルードする形で市場に流れています。CDにしてもレコード協会や著作権協会との間の契約なしにはレンタル自体ができない仕組みになっています。無論、ゲームにはこの枠組みはできていません。

ところが、ソフトの形態がCDに移行したことによって状況が少しずつですが変わってきました。つまり徐々に中古ソフトのシェアが減ってきた、そう私たちは考えています。これを契機にゲームソフト販売の本格フランチャイズ展開を立ち上げることになりました」

前述したとおり、現在、TSUTAYAの一部店舗ではPSソフトおよびハードの販売と、体験版ソフトのレンタルを行っている。中川氏は「レンタルというインフラを持ったTSUTAYAがゲームを扱うことに意味がある」という。

「試写や試聴にあたるゲームの試体験は従来のゲームショップでもできました。店頭にハードとモニターを置いて触ってみるという形ですね。ただ、これだと他の人で塞がっていればできないわけですし、慣れない人には近寄れません。うちに来るお客様だとビデオを借りたついでに……という感じでご利用されることもあると思うんです。また、これまでゲーム専門店が対象にしてきた層とは別の層を掘り起こすこともできるでしょう。ある種の体験版ソフトだとレンタルされる層が（ゲームユーザーとは思えない）主婦層やOL、高年齢層などで高い数値を出すことがあります。主婦層の場合はお子さんのために借りるというケースなのでしょうが、ゲーム専門店には足を踏み入れないけど、一度借りてみておもしろいと感じて『次は買ってみようかな』ということは実際にありえると考えています。毎月、ゲームの新作を購入されるようなコアなお客様は専門店へ、これまでゲームとは縁遠かった、いわゆるホワイトユーザーはTSUTAYAで、という棲み分けができる。そういった意味でも体験版のレンタルは意味があることだと思います」

販売チャネルを増やすことによってゲーム業界全体の底上げにつながるという考え方である。体験版をレンタルすることによるプロモーション的な効果に加え、タイトル別に詳細なデータを採ることができるというリサーチ効果もあ





TSUTAYAでは今回のためにこの様な赤いバックが用意された。

る。ただし、体験版を制作するのはメーカー。すべてのソフトがレンタルできるわけではないし、製品版のレンタルとなるとさらに難問が山積みされているらしい。

「根本的な問題、たとえばプレイに80時間かかるRPGがレンタル向きかどうかということを考えると製品版レンタルにはいくつかの課題があります。ただ最終的にはライセンシーが、つまりメーカーさんがどのように判断するかにかかってくると思います。

ビデオで一般化したペイパートランザクション（※1）のようなシステムを作ることも考えなくてはなりません。今回『ゼルダ』は2泊3日で1000円という価格でしたが、これはあくまでも「体験キャンペーン」ということで、たまたまその値段だっただけ。適正な価格を決めるためには、制作費やソフトの価格そのもののバランスを考慮しなければならないでしょう。私たちとしては仕入れリスクの削減は絶対条件です。ただし、トランザクションフィーという仕組みができれば、メーカーさんの側にもメリットはあるのは間違いありません。

もっともユーザーの方にしてみれば、今度は買うのと借りるのとではどちらがトクかというコストパフォーマンスの問題も出てきますし、なかなか一筋縄ではいかないんですよ」

CCCはゲームレンタルそのものにビジネスチャンスを見出しているわけではない。「レンタルによって新しい層を掘り起こす可能性」に最大の価値があると中川氏は語る。

「体験版レンタルはSCEさんのおかげで整備が進みつつありますが、製品版レンタルはまだ何ともいえません。レコードレンタルのときの議論（※2）をもう一度一からやらなければならないのかと思うと……。簡単に実現するとは思いませんね」

**（※1）**
**ペイパートランザクション**
レンタル用のビデオをショップが定価で買い取ることなく、レンタル数に応じてライセンシーが集金する仕組み。レンタル料の一部をライセンシーが、残りを代行業者とショップが受け取る。これによってショップ側が回収しきれずに不良在庫を抱えるリスクが減る。

**（※2）**
**レコードレンタルのときの議論～**
1981年10月、レコード会社13社がレコードレンタルショップ4社を相手取り、複製権の侵害に当たるとして東京地裁に提訴。これに始まる1984年の著作権法改正、貸与権を得るまでの論争を指す。1985年には日本音楽著作権協会等との貸与許諾条件が成立し、貸出回数に応じて著作権使用料を支払うという現在のレンタルシステムが出来上がった。

## 新しい流通の形か、インターネット通販

CCCの中川氏は体験版にしろ製品版にしろレンタルによって、試聴・試写効果があると語った。この「見て触って良さを知る」という効果についてはメーカー側も充分承知しているようだ。

さて、ここ数年、体験版ソフトを積極的にリリースしているのがSCE陣営である。

「まず遊んでいただくというのが大切なんです。できれば全タイトルの体験版を作りたいと思っているほど。ただ誤解があってはいけないのでハッキリさせたいのですが、TSUTAYAさんなどでレンタルしているのは、その仕組みを利用しているだけで、体験版は別に差し上げちゃってもかまわないということなんです。配るとホントにやっていただいたかどうかわからないですからね。もちろん商品のレンタルは考えていません」と語るのはSCE営業業務本部本部長の島本雅司氏。こちらも任天堂同様、製品版レンタルの可

能性を完全に否定している。
　またSCEは体験版レンタルとともに、新しい流通の仕組みをユーザーに提示している。それが昨年12月から始まったインターネット通販だ。システムは単純明快。発売から2カ月経過したソフト（これによって既存流通との競合を避けている）をプレイステーションのホームページにリストアップ。Web上から注文すれば1週間程度で商品が届くという仕組み。
「これまでにPSソフトは1800タイトルを超えています。そのなかでベスト版、限定版というものが300タイトルくらいありますので、そういったものをのぞけば1500タイトルぐらいが稼働在庫。うち実際店頭で動いているのが1000タイトルぐらい。つまりそれだけのリピートが来ているんです。残りの500タイトルは店頭にはおそらくない、しかし在庫はいくらかある。こういった商品をユーザーのみなさまに提供することが出来ないかというのがネット通販の趣旨です。そしてもうひとつが遠隔地への販売促進。また高年齢者がすこしは買いやすいのではという意図もありました」

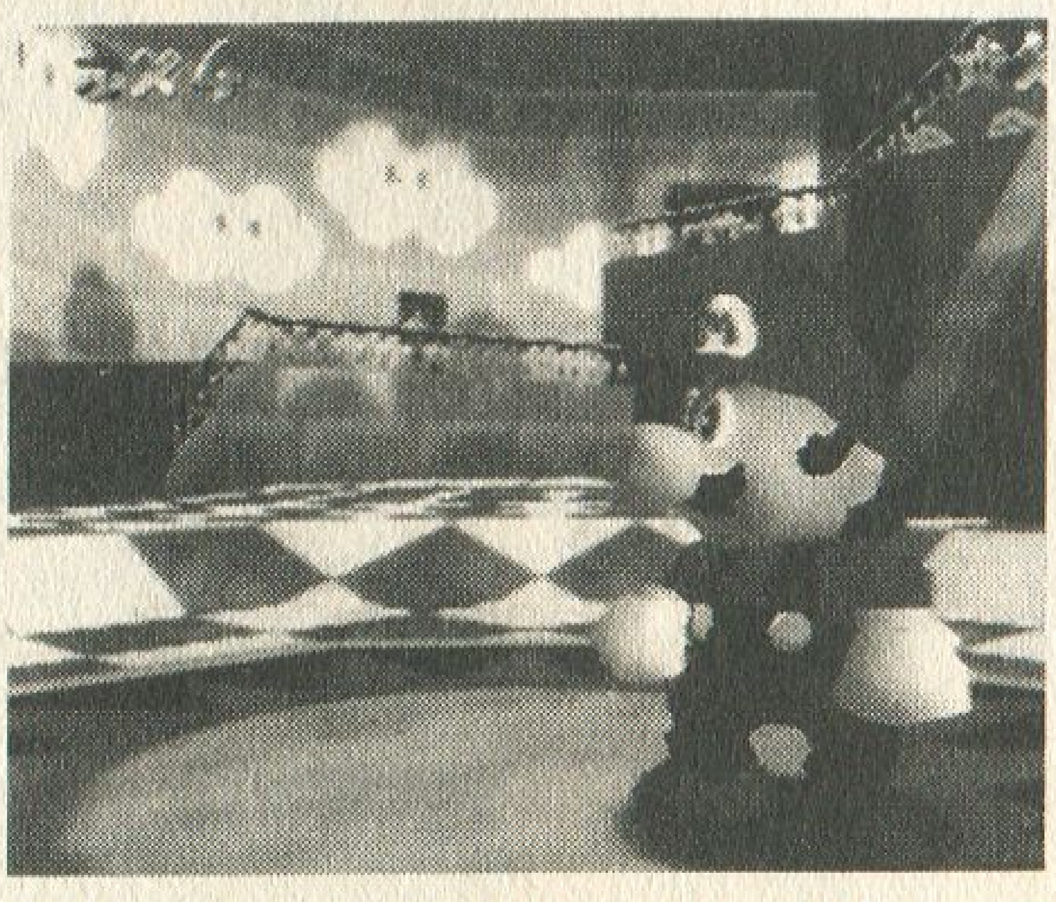


プレイステーションソフト通信販売のURL
http://www.scei.co.jp/softshop/

　比較的地味（失礼）な試みであるが、意図したとおりの反応はあったとか。担当者ですら覚えていなかったような（！）ソフトの注文、離島など遠隔地からの注文、30～40代のユーザーからの注文……してやったりというところだが、今のところ注文の数自体は相当少ないのが現状。
「（インターネットで）売れるのは店に在庫のない本当に珍しいソフトです。実際にはコストもかかりますし、営業的な強化には結びつきません」と島本氏。1本でも欲しい人がいれば売らせていただきます、という姿勢！　これぞまさしく、カスタマーサービス！
　ところで……任天堂やCCC、SCEは体験版に触れることによって新規開拓を促すという効果を

## 海外におけるゲームソフトレンタルの認識

　音楽CDレンタルのような回転数に応じた著作物使用料を徴収するシステムもなく、ビデオ業界のようにレンタルによって成立しているわけでもない、セルオンリーの日本のゲームソフト業界。
　しかし、米国等、海外では、音楽CDやビデオと同じように、ゲームソフトレンタル業が成立している。大手のエンタテイメントソフトレンタルショップに行けば、ゲームソフトコーナーが設けてある。レンタル料金も2泊3日で3ドル程度と良心的。自由になるお金をそれほど持っていない低年齢層を中心に需要がある。蛇足だが、海外のゲームの難易度が非常に高い理由の一つに、レンタルで早々に終わらせないためということもあるようだ。
　では何故、海外においてはゲームソフトレンタル業が認められているのだろうか？
　米国におけるゲームソフトレンタルの歴史は古く、NES（米国でのファミコンの呼称）の時代から続いている。安価でゲームを遊べる、試すことが出来るレンタルは、その長い実績を背景に、TVゲームの発展、普及に果たした役割は大きいと考えられており、海外で強い任天堂を始めとするメーカーも、レンタルを容認しているのである。


海外で『スーパーマリオ64』は出荷台数645万本を数える。（H10.9.30現在　任天堂HPより）

示し合わせたかのように強調しているが、「お試し」の効果はそれだけではないはずだ。いうまでもない！　それはいわゆるクソゲーをつかまされるリスク回避の効果である。今さら開拓される必要もない既存ユーザーにとって、こちらの方が重要な問題だ。

さて、ここで少し話は横道にそれるが、記しておきたいことがある。例の中古ソフト販売問題におけるショップ側の主張には、必ずと言っていいほど「(中古ソフトは)クソゲー回避の意味がある」「市場に出回っていない過去のソフトを手に入れることが出来る」などといったものがあるのだが、体験版レンタルにしても、インターネット通販にしても、それらに対する牽制に繋がるのでは無いかということだ。その真意を尋ねてみたが「そういった目的で行っているのではありません。中古は著作権の問題ですから……」と否定されてしまった。

## 制作費は高騰する一方―残された手段は販売合理化だけ

「流通というものは今後も変化していくと思います。我々メーカー側が考えているのは、ユーザーのみなさまに早くお届けできる仕組みとは何かということ。また価格にしても安くする仕組みを考えていかなければと思っています。SCEは小売店と直販契約を結び、ユーザーともっとも近い小売店、一店一店と取引をしています。多段階流通の任天堂さんのように一社一社が初心会という一つに集約している形とは対照的ですね。一店ずつきちんと管理していくのは効率が悪いのですが、各ソフトメーカーさんが一店一店と取引をする部分を仕入れ販売という形で集約させて頂いた。また我々の商売は発注すれば中二日で生産することが可能ですし、何枚売れたのかというのもすぐにわかります。最後はロスをどこまでなくすことができるかというところ。販売ロス、在庫ロスなどを考慮していった結果できたスキームなんです。

一方、制作コストは年々高くなっていく傾向にありますが、価格が上がってもいいのかといえば決してそうではないと考えます。ビジュアルソフトであるDVDが3800円くらいの時代ですから、インタラクティブ性を持つとはいっても5800円という価格を、より値ごろ感のあるものに、又、商品によってはもっと下げていく努力も必要と考えます。例えば、カルチュアパブリッシングの麻雀ソフトは1500円で、40万本突破という大ヒットでしょ。ユーザー層が50歳ぐらいの人が多い点も驚かされました。まだまだ課題は多いということですね」

ともあれ「ゲーム流通の改革のなかでもっとも効果的な対策、それが販売の合理化だ」というのがSCEの見解のようである。

◆　◆　◆

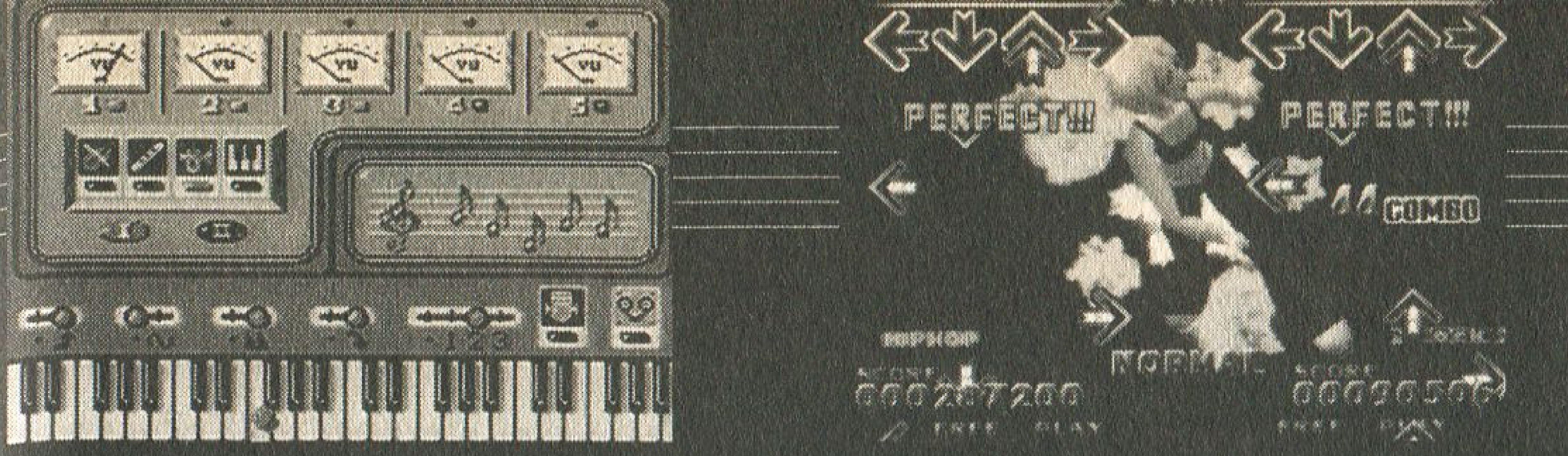
派手なCMと周囲のざわめきで隆盛をきわめているかのように見えるゲーム業界だが、本当に堅調といえるのはSCEと一部のメーカーだけ。公平に見て業界は過渡期に差し掛かっているといえるだろう。沈滞ムードを打破するためには、既存システムの改革が急務だ。昨年末、大ニュースとなった「製品版」ゲームレンタルは、期間限定のプロモーションに過ぎず、各メーカーの見解を聞くかぎり実現の可能性はきわめて低いといわざるをえないが、新たなゲームシーンを予感させたのは事実だ。

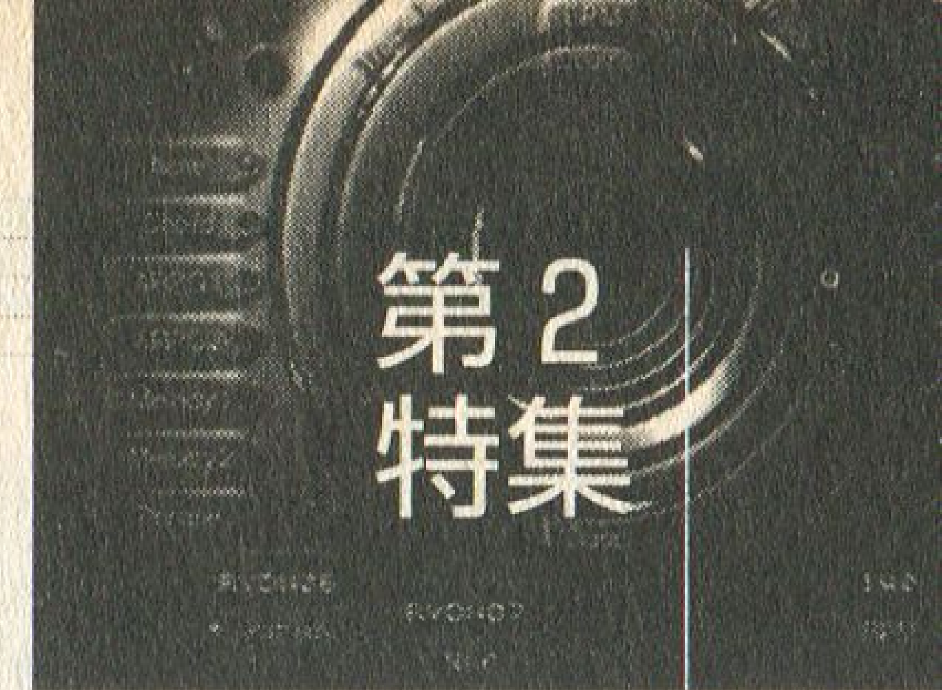
ただし、素人考えを承知でいうなら、必ずしも製品版レンタルがメーカーにとってデメリットばかりではないような気もする……。レンタルで大打撃を受けたはずのレコード産業が、ミリオンセラーを連発するようになったのはなぜか？　レンタルを頭から否定せず、じっくり考えてみてはいかがだろうか。なにはともあれ今後もゲーム業界が、大量のタイトル数を持つSCEのインターネット通販のような新機軸を打ち出してくれることを期待してやまない。

PROFILE

**田中　裕**
たなか・ゆう

ゲームライター……じゃないタダのライター。それにしてもSCEのインターネット通販はスゴイ。ホントに「こんなのあったの？」というものまで揃っているよ。同社の余裕を感じさせるサービスでした。

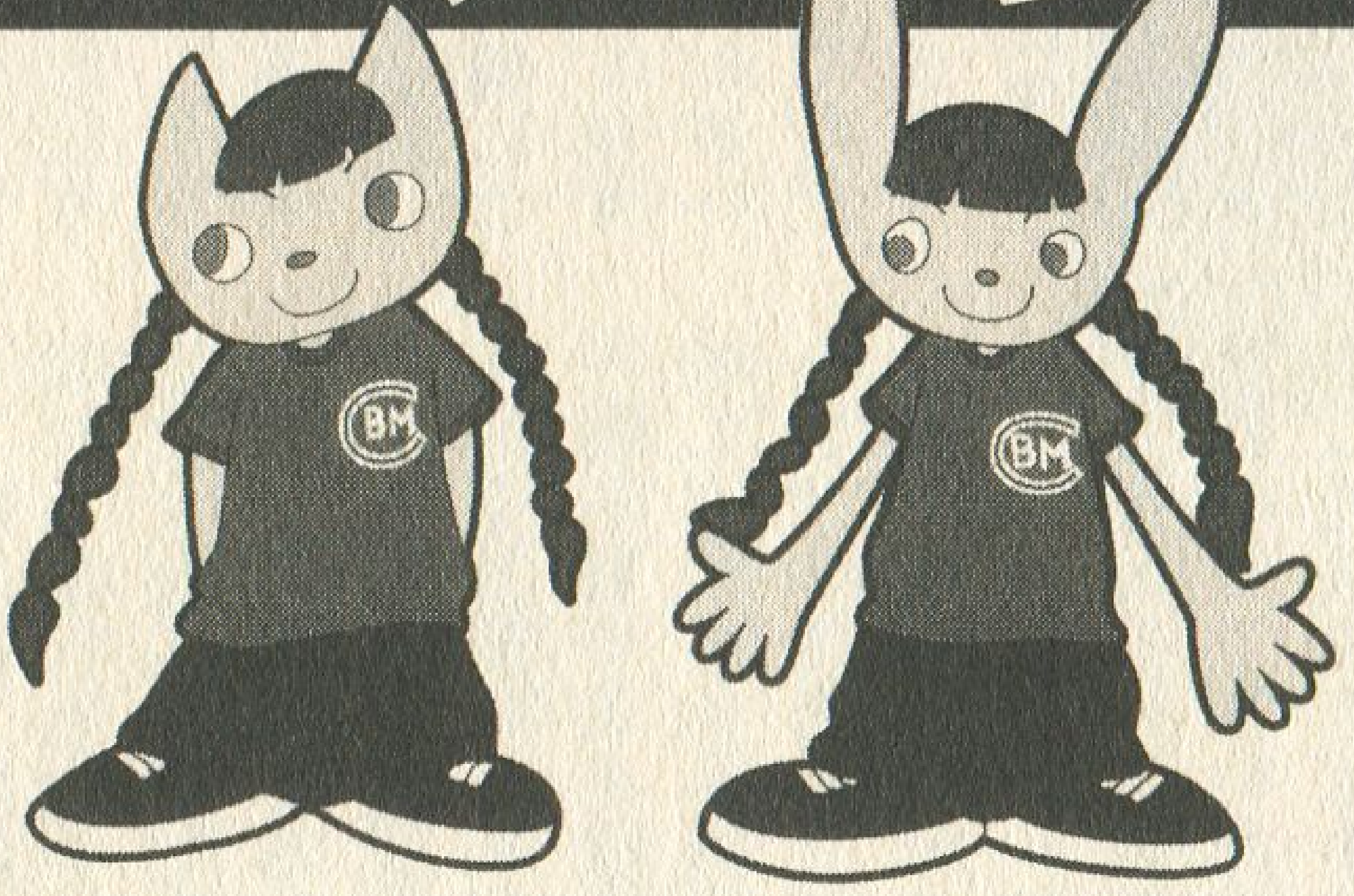


第2特集

# 過去、今、未来

「ゲーム」と「音楽」の邂逅。
そこから生まれようとしているものは何なのか？
音楽ゲームの未来を探る。



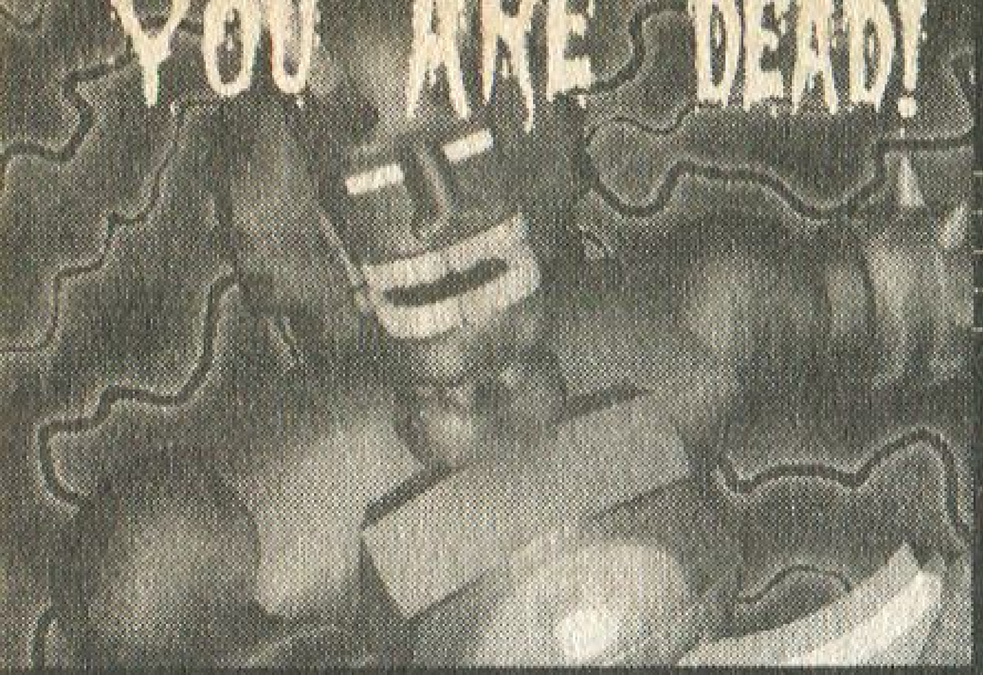
## 未だ高まり続ける音楽ゲームへの関心

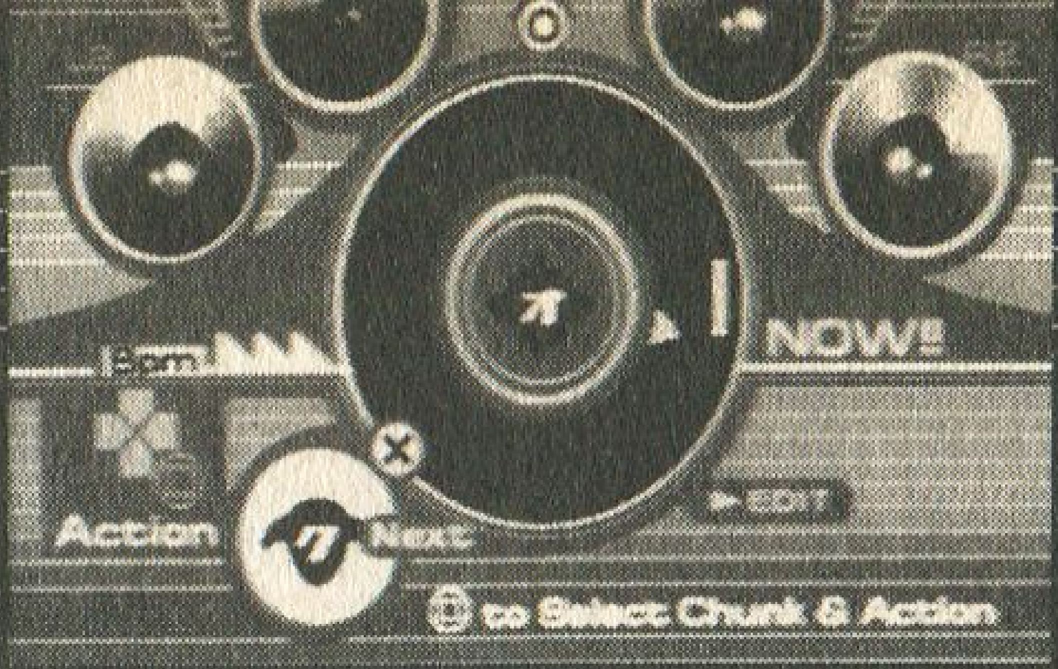
近年、「リズムゲーム」或いは「ノリゲー」などと呼ばれる、「音楽」を主体としたゲームの躍進が目覚ましい。'96年に発売されたPS版ソフト『パラッパラッパー』の大ヒットに続き、翌年にはDJシミュレーションゲーム『ビートマニア』がアーケードでブレイク。これを契機に、音楽ゲームは同年に9タイトル、'98年に至っては、23タイトルが発売され、僅か一年の内にその数が3倍近くまで増加した。

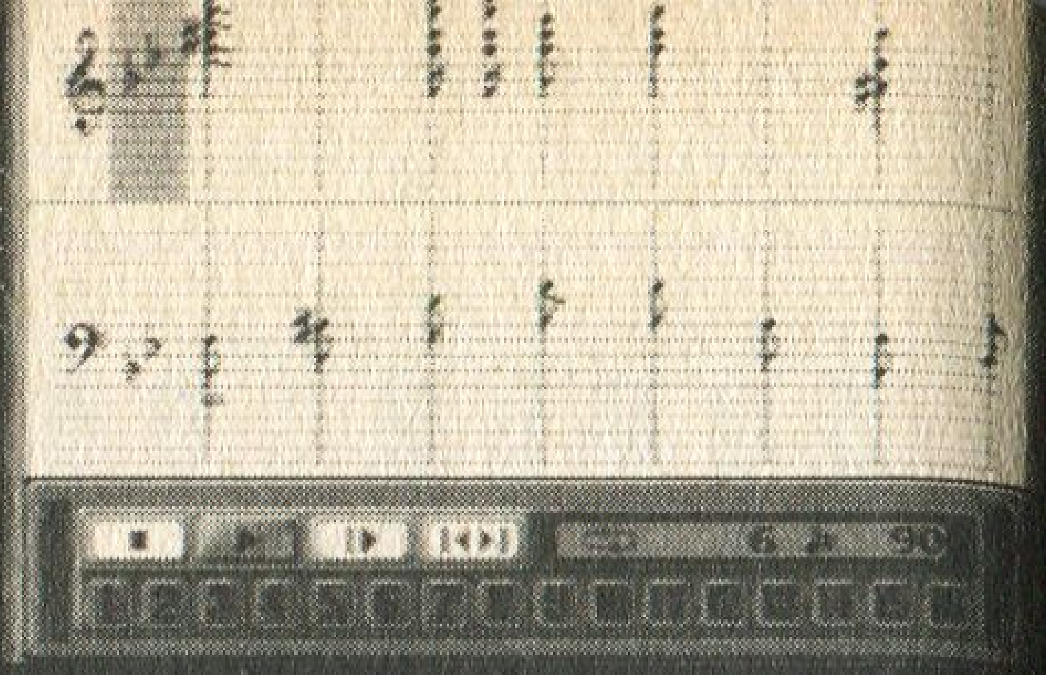
これまでのゲームには余り見られなかった華やかなグラフィックと分かり易さを兼ね備えた音楽ゲームは、普段ゲームをプレイしない一般層へのウケも良く、こうしたブームは依然として続いていきそうな気配である。事実、立て続けに音楽ゲームをヒットさせている、あるゲームメーカーの話によれば、アーケードに於けるロケテストのインカムは、新作を発表する度に上昇しているとのこと。音楽ゲームへの市場の関心は未だ高まり続けているのだ。

そこで今回の特集では、リズムゲームの面白さの謎に迫ると共に、音楽ゲームの過去、現在のタイトルを眺めながら、その未来形を模索していきたい。









# 音楽ゲームの



© Sony Computer Entertainment Inc.
© Rodney A. Greenblat/Interlink




# 音楽ゲームによるリズムの復権

**いまだに熱の冷めないリズムゲーム人気。その楽しさの秘密は一体どこにあるのだろうか？そしてリズムゲームが果たした功績とは？**

文◆編集部・小野塚

'96年の『パラッパラッパー』に端を発する音楽ゲームブーム。一部にはこれを一過性のものと見る向きもあった。しかし今年に入ってもコナミ『ギターフリークス』やエニックス『バスト・ア・ムーブ2』などの制作発表が相次ぎ、更には『パラッパ』の流れを汲む『ウンジャマ・ラミー』も登場する運びとなった。そろそろ音楽ゲームも、ひとつのジャンルとして市場に定着しそうな感がある。

この人気の中心となっているのはやはり、「リズムゲーム」と呼ばれるリズムを主体とした一連の作品。その人間の感覚に根差した面白さが幅広い支持を集めているのは当然のことともいえるが、それではリズムにのることがこれほど私たちに喜びを与えてくれるのは、一体なぜなのだろう？

ある学者によれば、音楽に含まれる諸要素の中でリズムほど研究のしにくいものはないという。様々な音楽的因子がからみあう上に、人間の本能的な側面が最も出やすい要素だからのようだ。しかし今回、音楽ゲーム特集を組むにあたって、まずは、「リズムの喜び」の謎にいささかなりとも迫ってみたいと思う。

## あらゆるリズムは主観的なものである

そもそも「リズム」とはなんなのだろう？ プラトンはそれは「運動の秩序」であると言い、アリストクセノスは「時間の秩序」であると考えた。リズムには、日常身近に感じることができながら、なにか根源的なものに関わっていそうなところがある。

音楽に関わるものとして、リズムを初めて詳細に検討したのは今世紀前半のドイツの哲学者クラーゲス。彼のリズム論の根幹にあるのはリズムは生命現象であるという認識である。「事象や形態をリズム化するものの正体は生命そのものである」（『リズムの本質』）。

ここでいう、事象や形態をリズム化する、とはどういうことであろうか。リズム知覚についての専門家である九州芸術工科大学・中島祥好氏によれば、リズムというものはもともと客観的に存在するわけではないという。

「これは哲学ではなく、あくまで知覚心理学の立場からのお話なのですが、リズムとは音や動きを感ずるときに、それにひとつの形を与え、全体を形として、意味あるものとして捉えるためにあるのだと考えています。単に音が羅列されていくだけでは、音楽にならない。そこに規則性や階層性を見いだすことで、初めて音楽が現れるわけです」。

中島氏によれば、音そのものが物質的にリズムを持っているわけではなく、受け手がそこにリズムを与えるというのだ。厳密に言えばあらゆるリズムは主観的であり、

客観的なリズムは存在しないわけだ。

「連続する音の中にリズムを見いだそうとする機能は、もともと人間が備えているもの。19世紀の終わりに発見された知覚現象で『主観的リズム化』というものがあります」。

これは、たとえばメトロノームで物理的に等しい間隔で音を鳴らしていても、それを聴くうちに、そこに二拍なり三拍なりの拍子を感じはじめるというもの。クーラーの空調音など単なるノイズを聞いていて、そこに一定のリズムを感じた経験を持つ読者もあるかと思われるが、これも同様の現象だと思われる。「事象や形態をリズム化する」とは、このように、物理的にはリズムが存在しないところにリズムを感ずることなのだ。

## 言葉におけるリズムと音楽におけるリズム

このような機能を人間が備えているのは、そもそも言葉によるコミュニケーションにおいても音楽同様リズムが重要だったからではないか、と中島氏は言う。

「日本語のリズムはモーラと呼ばれる基本的な時間の単位から成りたっています。ふだん話をするときは0・09秒から0・25秒くらいの長さを持っていて、多くの場合かな一字にあたる。たとえば『福生（ふっさ）』だったら3モーラ、『布佐（ふさ）』だったら2モーラですね。ある米国軍人が『福生はどこですか？』と人に教わったところ『布佐』に着いてしまった、という笑い話がありますが、これはモーラ構造を無視したため。強調でアクセントを付ける英語のリズムで日本語をしゃべったから、『ふっさ』が2モーラの『ふさ』として相手に伝わってしまったわけです」。

こうした日常のコミュニケーション上での間違いが頻繁に起こるようでは、その種族は生き延びることは到底できない。死者を花といっしょに埋葬するなど、高い感受性を持っていたとされるネアンデルタール人があえなく絶滅したのは、咽が短くて上手に言葉を操れなかったため、とする説もあるほどだ（これは異論もあるが）。リズムとは、種族の存亡に関わるほど重要な要素なのだとも言える。このため人間には、対象から積極的にリズムを感じとろうとする強い本能が備わっているようだ。

さらに、この働きを利用し、言葉をより情動豊かなものとして発展させたものが音楽だと言える。

## 子供も持っている相互調整能力

音楽やリズムについて考えるとき、切っても切り離せない関係にあるのがいわゆる「ノリ」だ。「ノリノリのリズム」とか「ポップでダンサブルなノリ」といったような物言いがあるが、しかし、なんとも感覚的な言葉である。

堀江ハルキ氏は、『パラッパラッパー』や「¥ショップ武富士」のCMのダンスを振り付けしたことで知られる振付師。彼が初めてダンスに目覚めたのは、高校の学園祭で出し物としてダンスを踊ったときだという。「ノる」ことの喜びについて彼は、「友達でない奴とでも、一緒にダンスを踊るとすぐ仲良くなれるんですよ。『ノる』って

**作品紹介**

### パラッパラッパー

あるひとが、「ノリ」とは他者に向かっての孤独な自発性である、と言っている。周りが自分のことをどう見ようとも、自ら進んで身も心も動かしはじめることだと（その伝で行けば、たとえばたまに見かけるテンションの高い親父のことを「ファンキーな親父」と呼ぶのにも納得がいく）。

音楽、キャラクター、シナリオ、そしてアドリブプレイを視野に入れたゲームシステム、確かに『パラッパ』はすべてがファンキーだった。しかし、それまでそんなソフトがなかったところに突如登場したという、そのこと自体がなによりファンキーだったのだ。この「ノリ」がやがて周囲に伝播していったことで、今日の音楽ゲームの興隆は生まれたのである。




続編『ウンジャマ・ラミー』についてはP73参照。

メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'96年12月6日

**作品紹介**

## STOLEN SONG

よくロックに憧れる小僧やいい歳したロッカー崩れのボーカリストが、流れる曲にあわせて持ってもいないギターを弾く真似をする。通称、空ギター。彼らの意識がコードを押さえる手ではなく、ピックを持った方の手に集中しているのを見てもわかる通り、ギターを弾く快感とは、我ら弾けない人間には何より「はじく」「つまびく」といった行為の中にあるような気がするのだ。これは、ギターを「ひく」快感ではなく「ピッキングする」快感を追求した作品。ピッキング専用のデバイスが付属していたり、説明書に「ラケットを用意しよう」なんて書いてあったりして結構涙ぐましいが、手ごたえの楽しさはゲームの基本。あながち間違ってはおらず、楽しめる。



主役は布袋寅泰（うーむ）。姉妹品としてエアロスミス版もあります。

メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥6,800（VPick付き）／発売日：'98年5月21日

いうのは一種の原始的なコミュニケーションなんです」と語る。

同じ種として共有しているリズム知覚の能力を活かしたコミュニケーション。そこで得られる最大の収穫とは、曲との、さらにはリズムを共有する者との一体感に他ならない。

こういったことは、おそらく遠い昔から人類が行ってきたことではないかと思われる。原始の過酷な環境の中で生き延びるには、彼らは一致団結しなければならなかったはず。一体感、連帯感を高める際に、大勢で音を出したり踊ったりということは当然のように行われてきたに違いない。事実、まだやっと歩けるようになったぐらいの子供が音楽を聞いて身体を揺すったり、プールサイドを親と「イッチニ、イッチニ」などとリズムをとって歩いていく様子には、音楽と、あるいは他者と内的時間を共有することの純粋な喜びが見て取れる。社会学者のA・シュッツによれば、音楽のコミュニケーションが成立するための要素として、互いが互いのリズムにあわせていくこと、すなわち「相互調整関係」が必要だということだが（『現象学的社会学の応用』）、どうやら人間は生まれたときからこのための能力を持っているようだ。

対象が発するリズムを知覚できるということは、自らもそのリズムを（少なくとも内面的には）発生させているということ。この複数のリズムの共振が、「ノリ」を生み出すのだと考えられる。

### 覚めながら「ノる」ということ

だが今の時代、我々が実生活の中で「ノリ」を体験することはなかなか難しくなった。ライヴ会場やいわゆる「クラブ」と呼ばれるような場所に行かない限り、リズムの調和による快感を得られるのは、せいぜい何か集まりがあった際の後の三本締め程度であろうか。そもそも今、日本の音楽の主流であるポップ・ミュージックやロックといったものは、英語の強勢構造に則って作られたもので、これらの音楽で「ノリ」を体験するには、ある程度、日常から離れた特別な空間でなければ、なかなか気恥ずかしいという事情もある。

音楽ゲーム、とくに「リズムゲーム」と呼ばれるものの登場が画期的だったのは、他者との一体感を得させるとまではいかないまでも、リズムの快感を我々の日常の中にサラリと提示してくれたからだ。「ノる」ことはそこではあくまで従うべきルール。プレイヤーは「ノッて」いくのではなく、「ノら」ざるを得ないのである（たとえば、音楽が人を踊らせるのではなく、まずゲームの指示が人を踊らせるコナミの『ダンスダンスレボリューション』などはその最たる例と言えるだろう）。

こういった装置の出現によって、我々は、なかば自発的、なかば強制的にリズムに「ノッて」いくことで、覚めたまま「ノる」ことができるようになったのだ。かくして音楽ゲームは、見事我々の日常生活の中でリズムの喜びを、さりげなく、かつ華やかに復活させることに成功したのである。

「はじめにリズムありき」
（H・v・ビューロー）

本文執筆にあたっては、九州芸術工科大学の中島祥好先生、及び中島研究室の皆さんに多大なるご協力をいただきました。
「リズム知覚」の分野に興味を持たれた方は、中島研究室のホームページ（http://www.kyushu-id.ac.jp/'ynhome/）まで。

新作批評1

パカパカパッション

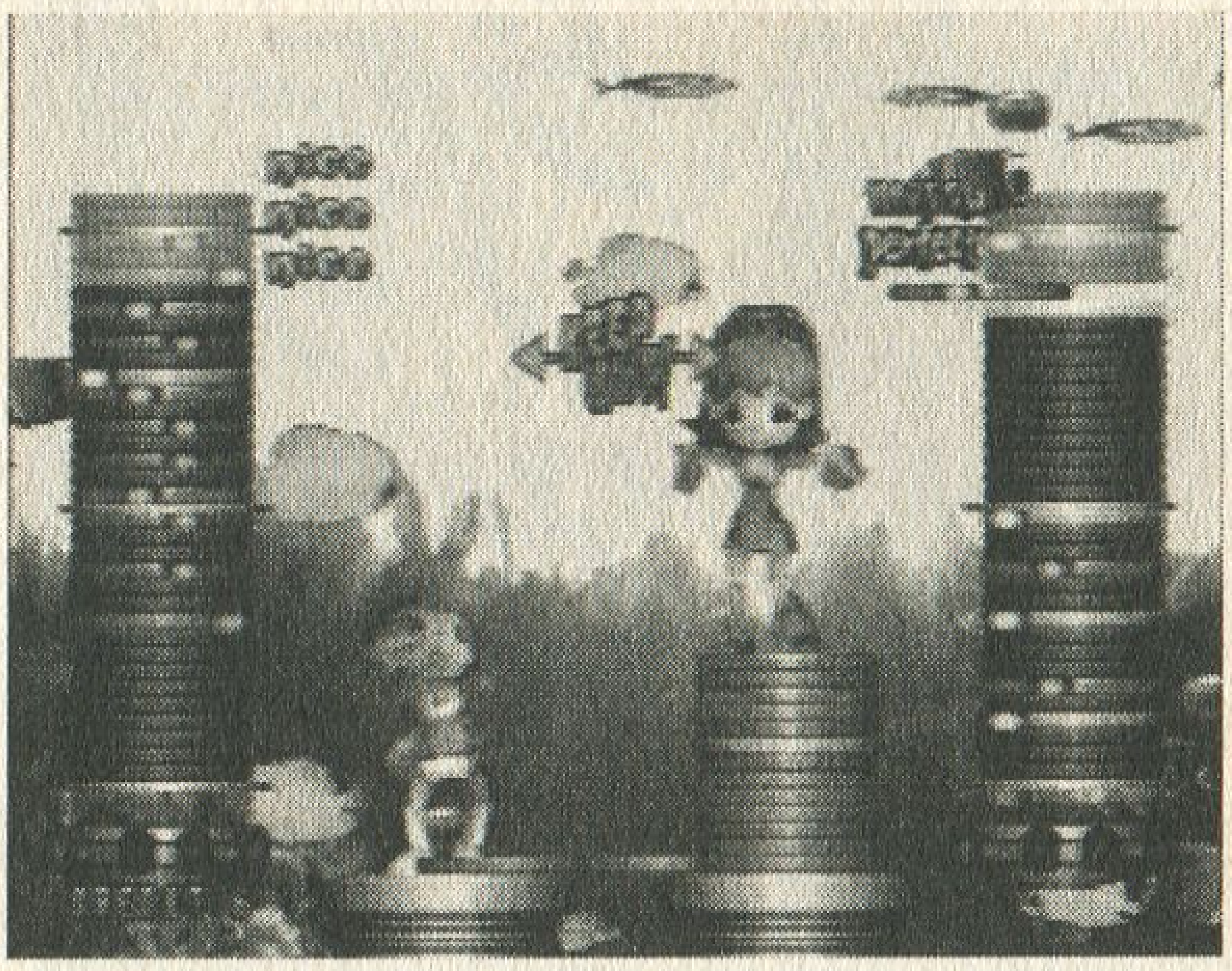
# 実現されなかったゲームセンターでの音楽バトル

**リズムゲームの基本は、曲を覚えてノッていく、という至極単純なもの。そこへ新しい要素を加えていこうとする姿勢は正しかったのだが……。**

編集部・小野塚
プレイ時間●89クレジット分

『エルナード』や『ミスティックアーク』といった地味ながらも良心的な佳作で知られる「プロデュース！」が発表した、アーケード用リズムゲームがこれ。

基本的な作りは、表示される四色のバーに対応して塗り分けられたボタンを叩いてゆくという、明らかに『ビートマニア』を意識したもの。それでは、この作品ならではの売りはどこにあるのだろうか？　まず、4人いるキャラクターの中から誰を選ぶかによって担当楽器が変わるという点だ。『ビーマニ』ではひとつのボタンが様々な音色に対応しており、その時点で最もおいしいパートを追いかけていくことができるのに対し、このゲームでは例えばギターならギターを、実際に楽器を受け持つように一曲通して担当することになる。これは、時にはバックに徹するストイックさも要求される、なかなか渋いシステムといえる。



演出的にはキャラが踊ってるだけ。無愛想。

第二の売りは「音楽は戦いだ！」というコピー通り、アーケード初の対戦モードがある点。完璧なタイミングで叩けたバーは、画面中央で踊る相手キャラの足元に送り込まれ、一定以上積み上がると相手を倒すことができるという仕組みだ。実際のミュージシャン達の間でも、「ギターバトル」や「ブロウバトル」と呼ばれるような、どちらがより熱い演奏をできるかの張り合いがある。さぞかし白熱した対戦が楽しめるのかと思いきや、このゲーム、対戦のバランスがあまりにも悪すぎた。これはバランスの調整云々の問題以前に、選ぶキャラによって演奏楽器、ひいては難易度がまったく変わってくるというシステムが基本にあるためだ。キャラ選択の時点で、すでにどちらかにハンデがついてしまっているのである。これでは勝った方も負けた方も納得がいかない。同キャラ対決ができないのは、もはや致命的とさえ言える。

リズムゲームの基本は、曲を覚えてノッていく、というごくごく単純なもの。そこへ新しい要素を加えていこうとする姿勢は正しい。しかし、この作品に用意された二つの要素は、互いの魅力を打ち消しあってしまうものだったわけだ。個人的にはギャラリーの見守る前で、熱い「ギターバトル」を展開してみたかっただけに残念でならない。

PROFILE

**編集部　小野塚**

結構音楽好き編集者。これまで挑戦した楽器はギターにドラム、エレクトーンにトランペット。指が切れたり、足が攣ったり、肩が凝ったり、唇が腫れたり。楽器って痛い。

**関連作品**

**ビートマニア（DJSLG）**

メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'97年

ゲーセンでの音楽ゲームブームの火付け役。DJシミュレーションと銘打っておきながら、実はやっていることはDJと何の関係もないところが素晴らしい、確信犯的音楽ゲームだ。これが本当のDJシミュレーションだったら、今の状況はない。

パカパカパッション（リズム・アクション）　メーカー：プロデュース!／機種：アーケード／発売年度：'98年

# ゲームでステップは踏めるのか？デジタルなダンス感覚、その是非

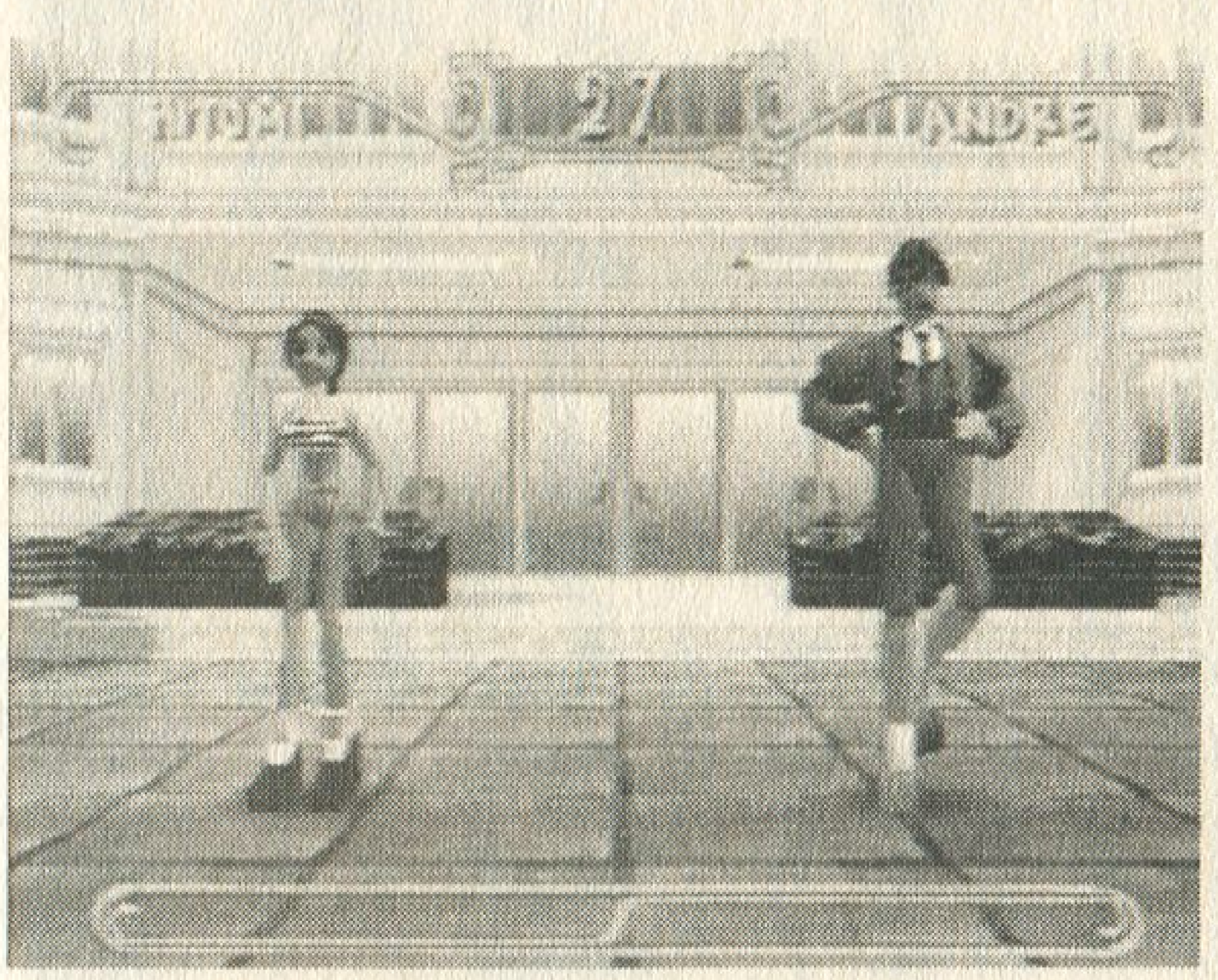
**音楽ゲームで盛り上がったこの年末、ブームの発端であるコナミが対戦ダンスアクションゲームを発売した。それが本作『ダンス！ダンス！ダンス！』である。**

北総院ひろし　プレイ時間●25時間

『ビートマニア』、『DDR』の成功ですっかり音楽ゲーム界（？）の王様になってしまったコナミ。そこが、コンシューマでひっそりと世に送りだした対戦ダンスゲーム、それが本作である。そこにあるのは風見しんごのブレイクダンスばりの踊りの数々。

同種のゲームとしては先駆者の『バストアムーブ』と同様、本作でもいかにボタンをリズムに合わせて押すかが勝負の決め手。しかし、一定の流れ通りコンボを入れないといけないのに、次に押すべきボタンが表示されず、更に説明書でも何のフォローもない。そのため膨大な組み合わせを自分で見つけて覚えない限りダンスにならない。魅せるという意味で重要なダンスそのもののモーションもメリハリがなく、ダンスパートは単調という印象を与える。

一方、ストーリーモードは、大映ドラマのような展開の世界民族踊りツアー。8種の民族舞踊（というと語弊があるが）をマスターしながらダンスの奥義書を集めるという、小洒落た内容だ。タップダンス、フラメンコ、サンバ、コサックと今のダンスシーンからはやや圏外のラインナップである。これを必死でマスターする主人公の気持ちやいかに。


派手さには欠けるポリゴンモデルのダンス。

そんな中、遊べる機能はCDチェンジだ。音楽CDに入れ換えることで、その収録曲でダンスバトルをすることが可能となる。ハードが曲のビートを認識してリズムを取るというのは、今までのゲームには見られないなかなか斬新なアイディアである。あの「ひげダンス」でも、「ジンギスカン」でもゲームのキャラクターを踊らせることが出来る。しかし、やはりというべきか、ビートの認識には精度が欠け、好きな曲でもイメージ通り、リズムに乗って踊れないのが難点ではある。

全般を通していえることだが、このゲームにはノリが足りない。頭を白くして、リズムに体が脊髄反射してボタンを押す。それが出来ないとすれば、ただのコマンド入れゲームになってしまう。音楽ゲームがやっていることは、プレイヤーの雑念を払ってリズムに乗せてしまうことなのだ。そんな偉業をやってのけた先達の音楽ゲームに対し、本作は、「うまく踊れない」ゲームだった。

PROFILE

**北総院ひろし**（ほくそういん・ひろし）

ライター。ひげダンス、フラッシュダンス、カズダンス、日本に数多くダンスあれど、やっぱり斎藤由貴のダンスが一番。

**関連作品**

**バストアムーブ**（ダンス&リズムアクション）
メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年1月29日
クールなダンスモーションと分かりやすいシステムが話題を呼んだ対戦ダンスゲーム。音楽はエイベックスとタイアップしたことで知られる。企画・開発は制作会社のメトロ。

**ダンス！ダンス！ダンス！**（ダンスアクションゲーム）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年12月3日

『パラッパラッパー』に次ぐリズムアクション第2弾が
今年3月に発売決定

# 『ウンジャマ・ラミー』は一体どうなる?

『パラッパ』に次ぐリズムアクション第2弾の続編の発売が、ついに決定した。前作ではヒップホップ・サウンドがメインになっていたが、今回はロックを主体にファンクやパンク、果てはハードコアメタルまでバラエティに富んだ楽曲が用意されるようだ。また、タイトルに隠されている「ジャム」という言葉は、「みんなが集まってワイワイプレイする様子」を指す「ジャムセッション」から来ているという。

「今回は二人プレイが可能。『みんなで感』や『パーティ感』を意識した作品になります」(SCEIプロモーション企画部・須貝氏)

音楽ゲームは数あれど、いまだ「ジャムる感覚」を完璧に表現し得た作品はない。これが実現するとしたら素晴らしいことだ。また、前作の目玉のひとつであった「アドリブ判定」のシステムが今回どうなっているかも気になるところ。プロデューサーの松浦雅也氏もあるインタビューで語っている通り、「アドリブとでたらめは紙一重」。前回の「アドリブ判定」も只の連打が有効だったりと、決して誰もが納得のいく判定を下してくれるわけではなかった。

様々な面で進化が予想される『ウンジャマ・ラミー』。制作も佳境ということで、今回松浦氏本人からお話を伺うことはできなかったが、ただの続編に終わらぬよう、大いに期待したい。



今度の主役は「ラミー」。普段は気弱な羊だそうです。

Interview

## 「スウィープ・ステーション」プロジェクト・リーダー 藤澤孝史氏 ミニ・インタビュー

『ウンジャマ・ラミー』のプロジェクトリーダー藤澤孝史氏は、「音楽の持つ根源的な楽しさや喜びを、新しいメディアを通して再現すること」をテーマに掲げたSCEIの一プロジェクト「スウィープ・ステーション」のリーダーでもある。このレーベルから出されているソフトは、『DEPTH』『グルーヴ地獄V』の二本。どちらも音楽ソフトなのだが、前者の方は、あの『パラッパ』と同日に発売されたものである。

「今までにない新しいものを出すという試みは、SCEI設立当初から動いていました」と藤澤氏は語る。「僕はもともとヤマハなどが出している電子ピアノの音色や曲を作るのを仕事にしてまして、PSでの初仕事というのはあの起動音を作ることだったりしたんです。もともと音楽寄りの人間だったから、音やサウンドに重きを置いたゲームを作りたいという思いはずっとあったんですね」。

そんな藤澤氏は、いまの音楽ゲームの急激な興隆をどう見ているのだろうか?

「私たちはスタッフの数も少ないので、年に一本くらいのペースでしか作れない。ただ、内容は同じで音ネタを変えただけ、というものを出すのは避けたい。世の中にないものを作りたいという欲求があるんです。ですが、音楽とゲームの融合の新しい形を探るのは言葉で言うほど容易くはない。結局道なき道を行くことになるので、毎回難産になるわけです(笑)」。

現在「スウィープ・ステーション」は、シリーズの新作として、新たなアプローチによる音楽ゲームを夏発売をめどに制作中とのことだ。

# イズ インターナル・セクション

## インタラクティブなビデオドラッグといった趣の新作シューティングに、STGの鬼が今、立ち向かう!!

というわけで、音楽中心のシューティングゲームを取り上げるということになりましたが、ハテ、そんなゲームあったかしらん？

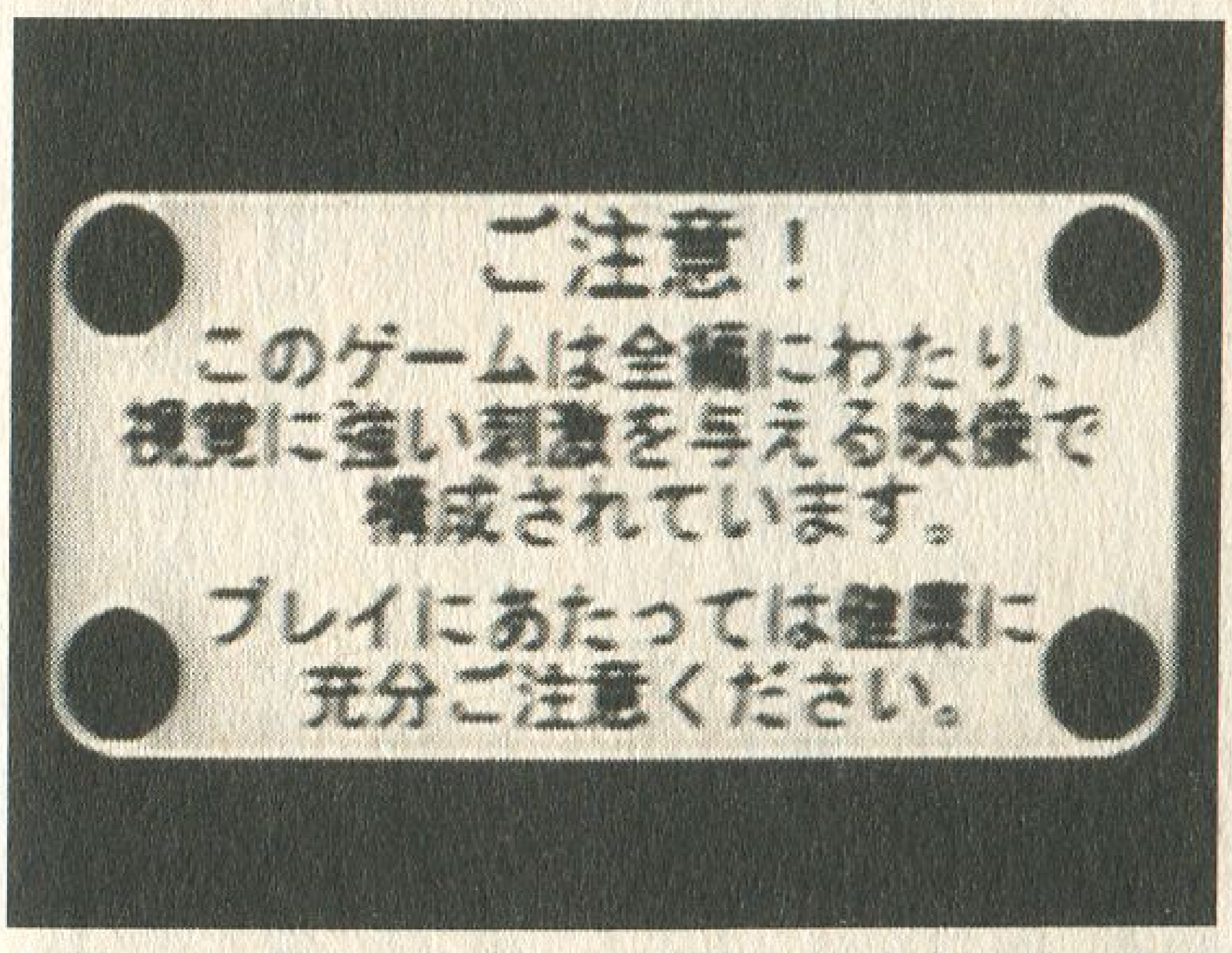
「いやそれがあるんスよ」といって小野塚さんが私に手渡したのが『イズ』です。

このゲームの何が凄いって、画面が凄い。はっきりいってこれはビデオドラッグです。ゲームを立ち上げるといきなり「このゲームは全編にわたり、視覚に強い刺激を与える映像で構成されています。プレイにあたっては健康に充分ご注意ください」という今時のアニメ番組のような警告文が出ちゃったりして俄然やる気になっちゃうんですけど、それは私が「ゲームは不健康なほどグー」という考えを持っているからかしらん。そして、やめろと言われるとやってみたくなるのが人情ってなもんでして、さっそく警告を無視して部屋を暗くしてテレビに近づきすぎて『イズ』を長時間プレイしてみました（良い子は真似しないように）。おお～これはかなりキますね。トびますね。いい感じにイくかも。もう目がチカチカ高見チカ、虚像と実像の境目がなくなって脳内の海馬が破砕され記憶喪失寸前です。うわ～（くれぐれも良い子は真似しないように。尚、文中、オーバーな表現があったことをお詫びいたします）。

このゲームにはもう一つ特徴があって、好きなCDを入れて聞きながら遊べること、そして演奏される曲によってグラフィックや敵の攻撃が変わることです。デフォルトの曲がそうであるようにテクノ系のCDがピッチリ合う訳ですが、ひねくれものの私は「太陽にほえろ！」や「爆走 デコトラ伝説」のサントラを選んでプレイしてみました……が、やっぱり合いませんでした。素直にテクノを使用しましょう。ゲーム中にCDを変えるというのは『リッジレーサー』の裏技でありましたが、それを本格的にシステムに組み込んだ点は見事と言えるでしょう。

シューティングゲームとしては非常にシンプルな作品ですが、以上の二点を楽しむだけで十分に購入価値はあるし、センスも悪くないと思います。興味のある方はぜひ遊んでみてください。

それにしても、あのスクウェアが良くこんなゲームを出したよなぁ。それがなによりも『イズ』で驚いた点ですな。キングスナイト！




今回、この警告を無視して暗闇の中でプレイ。事無きを得ました。



フラクタル幾何学によって描かれたようなグラフィック。



**平和島ミチロウ**（へいわじま・みちろう）
フリーライター兼エセ詩人。最近のお気に入りCDは、イタリアのシンフォニックHMバンド「Rhapsody」の『Symphony of Enchanted Lands』。聞くよろし。

### 音楽ゲームの元祖
## サイモンに見る懐かしき未来

皆さんは「サイモン」というおもちゃをご存知だろうか？ '78年に米澤玩具から発売されたアメリカ生まれのおもちゃだ。遊び方は、4色のパネルがランダムに光と音を発するのを覚え、同じ順序でパネルを叩いてゆくというもの。クリアするごとにパネルが一つずつ増え難易度があがってゆくのだが、同時に音の連なりがメロディになるので、それが記憶のよすがにもなるわけだ。

当時割安になったICをいち早く取り入れた商品で、なかなかの人気を呼んだ。音を利用したゲームシステムの妙や、その頃のアメリカ製品らしい可愛らしいデザイン、そして当時の人々に「未来」を感じさせたであろうICによる電子音。当時から流行りものの寿命は約1年と言われている玩具業界の中で、先端的なエレクトロニクス玩具としてちょっとしたロングセラーになった。しかし'80年に「ゲーム&ウォッチ」が登場して大ブームを起こすと、サイモンはもはや地味で大ぶりな存在として人々から忘れられていってしまったのである。

今回、編集部では実際にこのサイモンを入手して遊ぶことができた。すでに20年以上前のおもちゃということで入手には手間取ったが、そこには「音で遊ぶ」という行為自体にある古びない楽しさがあった。実はこのゲームシステム、いまだに64の『ゼルダ』や電気グルーヴの『グルーヴ地獄V』、ロバート・デ・ニーロが監修した音楽AVG『9』などの中でミニゲームとして採用されているものだ(ちなみに『グルーヴ地獄V』の中では音程の違うゲップ音を覚えることになる。その名も「クサイモン」)。

しかし、何よりも魅力的だったのはその電子音。いま聞けば非常にチープで懐かしさすら漂うものだが、それでもなお、そこにはなぜか「未来」を感じさせるものがあるような気がした。この電子音自体の持つ魅力こそが、サイモンの一番の魅力だったのかも知れない。




当時のキャッチコピーは「光と音を追いかけろ!」。
協力：日本玩具資料館、博品館トイパークフロアーマネージャー石川氏

## ◎音楽ゲーム、その足跡

左から、タイトル（機種）／ジャンルの順

| タイトル（機種） | ジャンル |
|---|---|
| **1987** | |
| いきなりミュージシャン（FC） | リズム・即興演奏系 |
| **オトッキー**（ディスクシステム） | リズム・シーケンサー・即興演奏・STG |
| ファミリーコンポーザー（FC） | シーケンサー系 |
| **1991** | |
| 惑星ウッドストック（MEGA-CD） | RPG |
| **1992** | |
| **LOOM**（PCエンジン） | ADV |
| **1993** | |
| ザ セブン カラーズ（Ｍａｃ） | |
| **1994** | |
| TOOL-X（Ｍａｃ） | 音楽合成・シーケンサー系 |
| サウンドボックス（PC） | 即興演奏系 |
| **1995** | |
| X JAPAN バーチャルショック 001（SS） | ビデオクリップ作成 |
| **トータル・ディストーション**（PC） | ADV・ビデオクリップ作成 |
| **1996** | |
| チューニングルー（Mac／Pippin） | リズム・シーケンサー・即興演奏系 |
| 音楽ツクールかなでーる（SFC） | シーケンサー系 |
| **デプス**（PS） | シーケンサー・即興演奏系 |
| **パラッパラッパー**（PS） | リズム・即興演奏系 |
| ガボール・スクリーン（ＰＳ） | ADV |
| 黄昏のオード（PS） | RPG |
| **1997** | |
| 9 -ザ ラスト リゾート-（PC） | ADV |
| デジタル ダンス ミックス 安室奈美恵（ＳＳ） | ビデオクリップ |
| サウンド・トイ（PC） | 即興演奏系 |
| **シムチューン**（PC） | ｐ．82参照 |
| ベイビー ユニバース（PS） | ビデオドラッグ系 |
| **クエスト フォー フェイム**（PS） | リズム系 |
| ニルヴァーナ・エンジン（Mac） | ビデオクリップ・ビデオドラッグ系 |
| サターン ミュージック スクール（ＳＳ） | シーケンサー系 |
| **ビートマニア**（AC） | リズム系 |
| DJウォーズ（SS） | リズム・DJシミュレーション |
| **1998** | |
| **グルーヴ地獄V**（PS） | シーケンサー・即興演奏・クソゲー |
| **バストア ムーブ**（PS） | リズム系 |
| 音楽ツクールかなでーる2（PS） | シーケンサー系 |
| S・Q～サウンド・キューブ～（PS） | 音パズル |
| ビートマニア 2nd MIX（AC） | リズム系 |
| テクノモーター（SS） | シーケンサー系 |
| ストールン ソング（PS） | リズム系 |
| タンタンTEO～フィンフィンのリズムマスター～ | リズム系 |
| サターン ミュージック スクール2（SS） | シーケンサー系 |
| ポップンミュージック（AC） | リズム系 |
| **ダンスダンスレボリューション**（AC） | リズム・足ゲー系 |
| ビートマニア（PS） | リズム系 |
| ライトマイファイアー～はじめまして～（PC） | ADV・DJ+エロゲー |
| グレイトヒッツ（PS） | ビデオクリップ系 |
| キティ・ザ・クール！カブキでたのしくおどってね!!（PS） | リズム系 |
| パカパカパッション（AC） | リズム系 |
| ダンス! ダンス! ダンス!（PS） | リズム系 |
| ビートマニア 3rd MIX（AC） | リズム系 |
| **1999** | |
| イズ インターナル・セクション（ＰＳ） | STG／ビデオドラッグ系 |
| ビートマニア ⅡDX（AC） | リズム系 |

LOOM

卯月鮎

プレイ時間●9時間

# 音で紡がれた呪文が運ぶファンタジー世界の息吹

**音楽ゲームの歴史は今ここで始まった訳ではない。さかのぼること7年近くも前、アメリカはルーカスフィルムで制作された知られざる名作があった……。ファンタジーAVG『LOOM』である。**




## ファンタジーは衰退しつつあるのか？

ファンタジーは死んだのか、という程ではないけれど、だいぶ弱っているのは確かなようだ。カミングアウトすれば筆者はもはや稀少種と思われるファンタジーフリークである。ええ、ゲーム批評の創刊号だってあおりだけ見て反射的にレジに持っていきましたとも。そんな俺話は置いておくとしても、アニメキャラがTRPGのリプレイをしているだけという小説や、中世ファンタジー風世界をひねることなく落とし込んだゲームが多い現状にはなんとなく寂しいものがある。いや、TRPGにはまったく罪はないんですが、キャラの恋愛模様よりも世界の重みとセンス・オブ・ワンダーを感じ取れるファンタジーという選択肢がもう少しあってもいいのではないかと。そういった感覚を提供してくれた数少ないゲームが、『七ツ風の島物語』や『MOON』ではないかと思うのだが、アメリカでジョージ・ルーカスが設立したルーカスフィルム制作のアドベンチャーゲーム『LOOM』もそんな作品の一つだ。

まず、最初に断わっておくが、『LOOM』の操作感覚は最悪である。ほぼ7年前ということもあるが、それにしても処理速度が遅い。基本スタイルはポインタでクリックするタイプのアドベンチャーではあるが、ポインタの移動は遅いし、文字の表示にも妙な癖がある。会話時に挿入されるキャラクターの顔アップアニメーションは、あまりの遅さに内容を飛ばしてしまいたくなるほどだ。そもそも売り文句自体「音と光のファンタジー」というディズニーランドのエレクトリカルパレードのような割とあれなフレーズだし、見逃されてしまったとしても不思議はない。そんな諸要素にも関わらず、『LOOM』は音楽ゲームの始祖にしてオリジナル・ファンタジーの名作として燦然と輝いている。

## 独創的な音呪文のアイディア

多くの島からなる魔法に満ちた世界。人々は職業ごとにギルドを構成し、暮らしを立てていた。その中で、機織りギルドでは人間の運命すらタペストリに織り込むという力を身につけ、そのパターンを変えることは禁忌とされた。しかし、一人の赤ん坊が死産という運命から蘇った。やがて成長して、見習い魔法使いになった彼は、出生時にほつれてしまったパターンを修復するために旅立つ。

『LOOM』のファンタジー世界で最もユニークなのは、魔法の力は音によって引き出されるとし

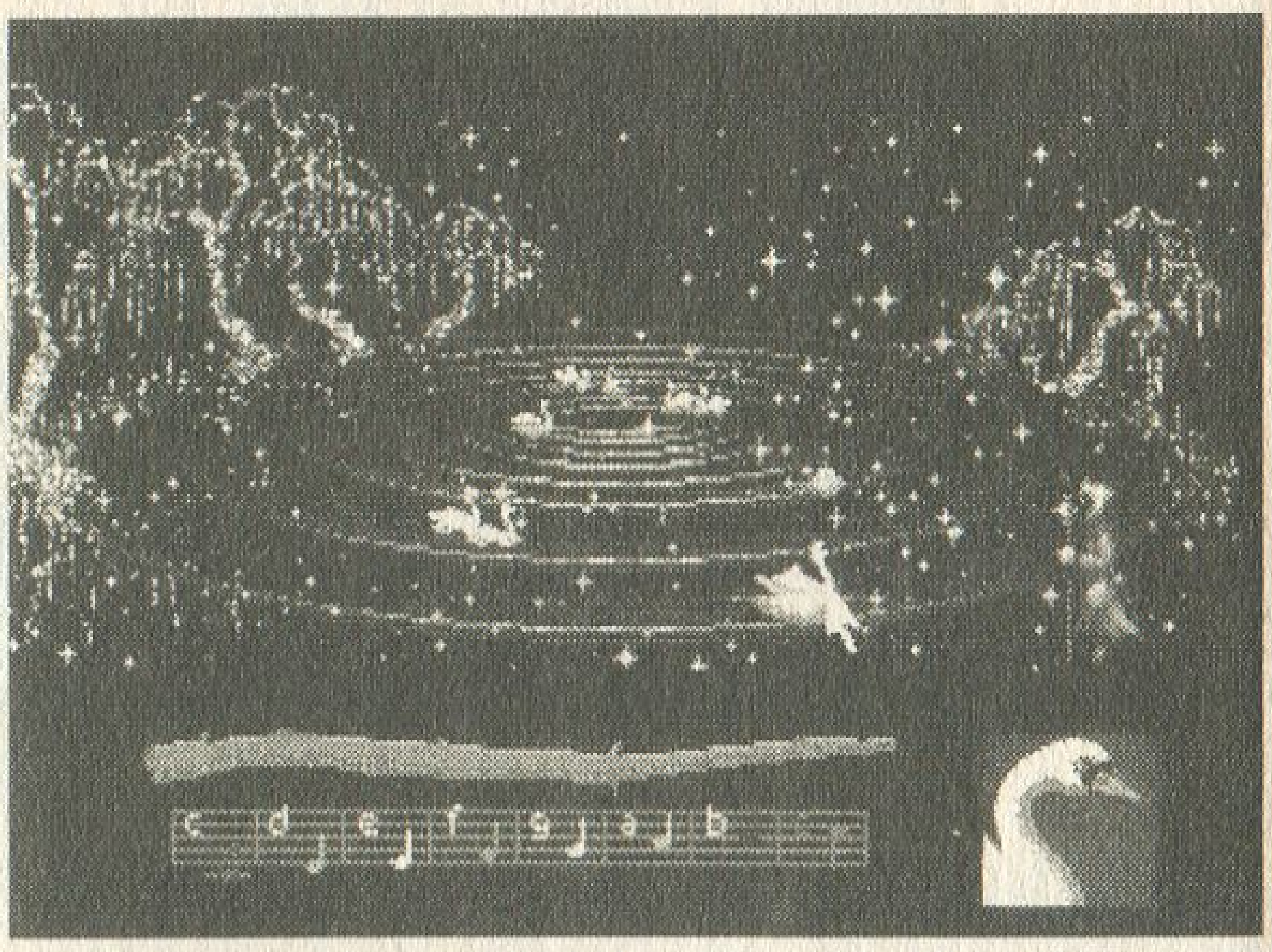
ている点。しかも、それはゲームシステム上にしっかりと反映されている。アドベンチャーである本作は、プレイヤーがさまざまな効果をもたらす呪文を手にいれ、それで謎を解くことで先に進む。その呪文は4つの音符で構成され、入手する際、プレイヤーはその音階を聞き取らなければいけない。ピアノを習った人ならやらされただろう、音を聞いて音符に書き取ることで音感を鍛える「聴音」というレッスンの要領だ。謎ごとに見当を付けて、「ウールを染める呪文」「わらを金貨に変える呪文」のようにいい味を出している呪文の音階を入力する。昔懐かしいメモが手放せないゲームだ。さらに秀逸なのは、その呪文を逆さまに入れると効果も逆になって発揮される点。たとえば「ものをねじる呪文」を逆さまにすると、ねじれたものがまっすぐになる。多様な呪文を柔軟に使い分けさせるのみならず、それまで注目されていなかった「音感」に注目して無理なくゲームに応用したという点で、本作は非常に画期的な作品だった。

## 魔法によって感じられるファンタジーの息吹

ゲームシステム上以外、ファンタジー世界を演出する上でも、音は魔法の存在をしっかりと感じさせる非常に斬新な手段だった。

架空世界を描く時、非常に重要なのが魔法という超自然的な能力の存在である。物語のジャンル分けは、不条理をいかに取り扱うか、そのスタンスで決まる。仮にそんな風に定義するとすれば、ファンタジーは不条理を決まりごととして取り扱うジャンルではないだろうか。だからこそ、違和感を生じさせないように世界を作り込む。不条理の塊である魔法の演出は、洗練されたものであった方がいい。その分、本作は制作者が、ゲームならではという魔法の一つのあり方を提示することに成功している。

さらに、昔の作品のエッセンスを取り入れた上で、オリジナリティのある世界を構築するなど、作り手もファンタジーを愛好していることを感じさせる。たとえば、タイトルの「ＬＯＯＭ」は「機織り機」のこと。人の運命を紡ぐという意味では、機織りギルドはギリシア神話の運命の女神のような役目をになっていたり、孤独な旅を続ける見習い魔法使いというあたり、名作ファンタジー『ゲド戦記』のにおいがしたり……。古いゲームながら、一人で洞窟内の探索をするときの背筋がぞくぞくする感覚や、ひょっとしたらとためしてみた呪文がダイナミックに成功したときの快感など、昨今の作品にはないものも多い。お約束に囚われない後半の劇的な展開に象徴されるように、音を媒介とした魔法というアイディアを軸に、大胆な発想とファンタジーならではの要素、この二つが組みあわさって本作が生まれたといえる。



ゲームシステムは、画面切り替えスクロール型のクリック方式ＡＶＧ。運命を紡ぐ機織り機を巡る、少年の冒険譚だ。

そもそも音楽面からして、『ＬＯＯＭ』では古いものと新しいものが融合しているといえるかもしれない。チャイコフスキーのバレエ音楽である「白鳥の湖」や「くるみ割り人形」の曲を全編でふんだんに使い、しかもモチーフを「白鳥の湖」とリンクさせるなど、心憎い演出が多い。

ゲーム音楽の名作は数あれど、音楽ゲームの出現以前、音楽とゲームがここまで分かち難く融合した作品はほとんどなかったであろう。埋もれさせるにはもったいない逸品である。

PROFILE

**卯月鮎**（うづき・あゆ）

何故か『ポヤッチオ』にはまって正月を過ごした活字中毒の翻訳家見習い。『ＬＯＯＭ』はいいゲームでした（遅いけど）。自分の趣味で突っ込んだとしか思えない編集部の小野塚氏に感謝。だから『七ツ風』もやってね。

**関連作品**

**七ツ風の島物語**（AVG）
メーカー：エニックス／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'97年11月27日

七色の風が吹く島から奪われた風を取り戻すことが目的のＡＶＧ。「原罪」を巡る、懐かしくも切ない物語である。音といえばＢＧＭ代わりの自然音がいい効果を生み出している。

 「LOOM」ジャンル：AVG／メーカー：ビクターエンタテインメント／機種：ＰＣエンジン／価格：￥8,000／発売日：'92年9月25日

トータル・ディストーション

編集部　小野塚
プレイ時間●24時間

# ロッキーホラーとMTVの混血児 そのむせ返るような濃密さ

**ライトなイメージの強い音楽ゲーム。だが、この『トータル・ディストーション』の偏執的な作り込みにはある種の凄みさえ漂う。**

のっけからザクザクしたギターのリフで始まり、なんとも不敵な雰囲気を放つこの作品。制作は『スペースシップ・ワーロック』や『ヴァーチャル・ヴァレリー』を手がけたマルチメディア作家ジョー・スパークス。無名のミュージックビデオ作家が成り上がるため、ハードロックとSFとホラーが融合した『ロッキー・ホラー・ショウ』（注）ばりの異次元世界を探索し、そこで撮影した様々な映像を元にMTV風ビデオクリップを作る、という異色作である。好き嫌いが分れるソフトであることは間違いないが、ドぎつい色彩感覚とディテールへのこだわりによって構築されたこの世界には、見る者の目を釘づけにしてしまうような毒と華がある。

制作に4年かけたというだけあって、ゲーム内容の方も実に濃密。「ギターウォリアー」と呼ばれる敵キャラとのギターを介した戦闘（瞬時のコードの聴きとりが要求される）や音を利用したパズルで構成された難解なADVパートと、千種類を越す映像・特殊効果を自在に合成して好きなクリップを作ることのできる豪華なビデオシーケンサー・パート（フルコーラスの曲が五十近く用意されている）から成っているのだが、前者のシビアさと後者の自由度の高さのギャップが気持ちよく、ふたつのパートを水風呂とサウナのごとく行き来してしまう。これだけでもかなり遊び出があるのに、さらに即興詩生成マシーンや格闘アクション、インタラクティブ絵本やミニゲームなど様々な遊びが詰まっているのだから、そのアイディア量は半端ではない。「『ロッキー・ホラー』ミーツMTV」的な世界観でなんとか作品全体をまとめあげようとしているフシはあるが、やはりと言うべきか、整合感というほどのものを得るには至っていない。しかし、このあふれるほどの過剰さこそが、本作のたまらない魅力となっているのだ。



死人のロッカーやモヒカンのお姉さんなど、キャラも強烈。

作者のスパークスは自称「デザイナー、プログラマー、ボーカリスト、アニメーター、作家、兼俳優」。なんとも胡散臭い男だが、要は何でもそこそこなせる作家が、時間をかけて作品内の密度をジワジワ高めていったら、こんなにも濃密な空間が生まれてしまったということだろう。音楽ゲームというとどこかライトなイメージがあるが、ここまでマニアックな作品も作れるのかと感心させられる。

PROFILE

**編集部　小野塚**

その昔、小林克也のやっていた深夜番組『ベストヒットUSA』で、ガンズ&ローゼズのボーカルが隣ん家のおばちゃんをウィスキーの瓶でブン殴ったと聞き、なぜか妙に感動してハードロックに目覚めた25歳。

**関連作品**

**スペースシップ・ワーロック（AVG）**
メーカー：リアクター／機種：Mac／
発売年度：'91年
宇宙海賊キャプテン・ハマーと共に異星人に征服された地球を取り戻すべく戦う、CD-ROM創成期の名作AVG。膨大な3Dグラフィックスと映画的カット割り、凝ったサウンドでプレイヤーを魅了し、世界中で大ヒットした。

注：『ロッキー・ホラー・ショウ』B級ホラーやSF映画、ロックカルチャーをベースにした、R・オブライエン原作／作詞／作曲のカルトなミュージカル作品。1973年ロンドンにて初演、1975年には映画化もされ、人気を博した。

「トータル・ディストーション」ジャンル：AVG／メーカー：BMGビクター(Mac)・NECインターチャネル株式会社(Win)／機種：Mac・Win／価格：¥9,800／発売日：'96年12月14日

エロの星の名の下に　出張版！

# 南さんの DJゲーム EROMIX。

**DJゲーム+エロゲーという珍作に、エロゲー博士・南さんが果敢にチャレンジ。さて？**

今回は音楽ゲーム特集。そんな訳で楽譜も読めず、その昔弦がユルユルのギターをボロンボロロンかき鳴らして「へボい音」とか言ってた音楽方面にはトンと明るくない南サンもそれじゃあいっちょやってみるかとゲーム屋さんに走ってみた次第。

南サンの事ですからとりあえず買ってしまうのはエロゲーです。タイトルは、
**『LIGHT MY FIRE～はじめまして～』。**

南サンもこの手のゲームははじめてです。はじめまして。お話の方はというと、元ＤＪという経歴をもつ教育実習生が女子校に赴任してきて、夜はクラブでお皿を回しつつ昼は学校で女の子をマワす………じゃない、仲良くなるといったもの。ＤＪといえば人気商売ですから、何も言わなくても女の子の方からチヤホヤしてきます。こりゃ楽だわいと惚けていたのですが………わからーん！　肝心のＤＪパートが何やればいいのか全く全然解りません。そもそもＤＪってのが何者であるのか理解できてない南サンだったのであります。そこで必ず誰かが何がしか知ってると噂の湊のものしり館ことゲーム批評編集部に直行。

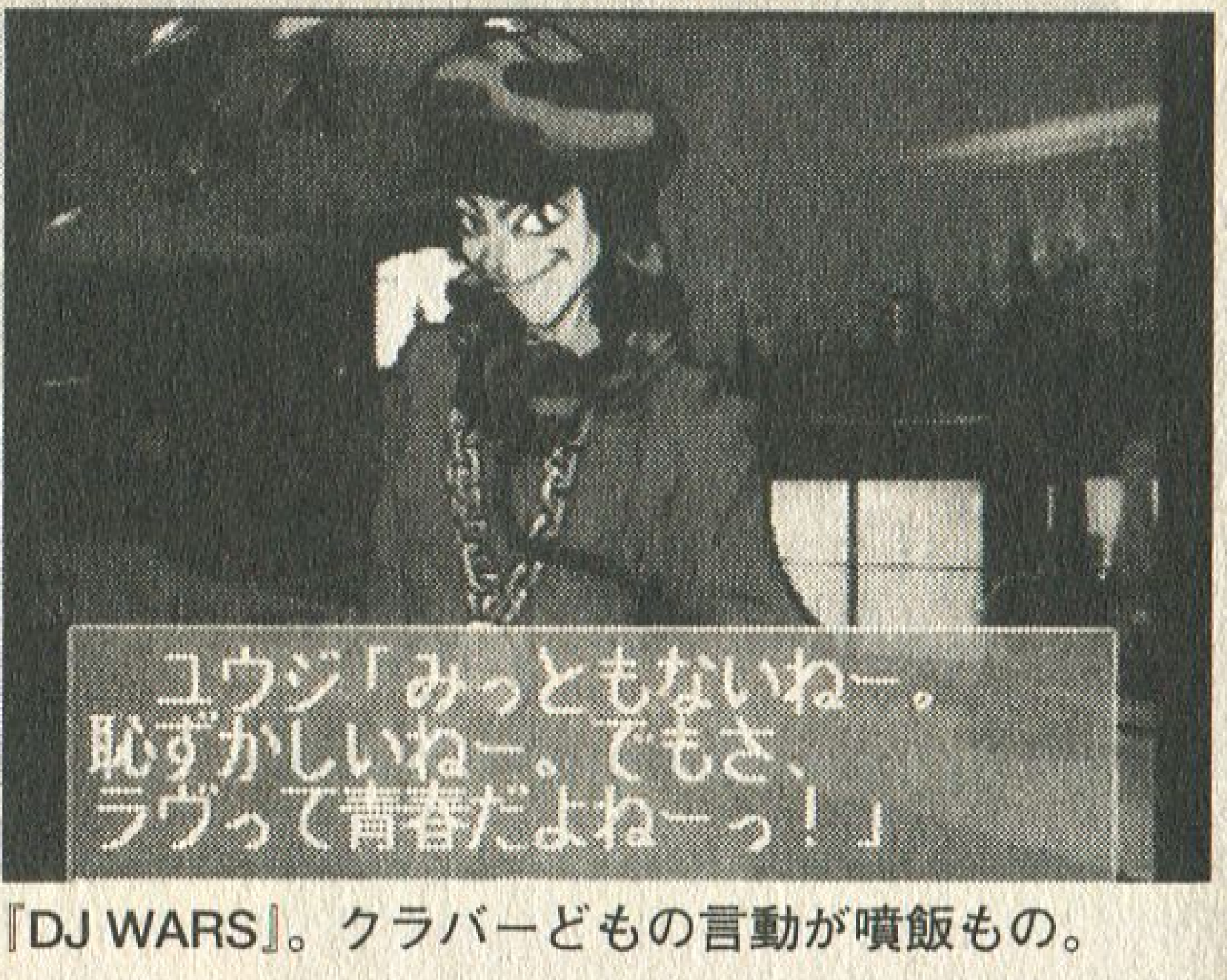
南「ＤＪって一体何者なんだ？」
編「コレをやれば解ります!!」

即答。そういって手渡されたのはSSの**『DJ WARS』**というゲーム。駆け出しの新人ＤＪとして町中のクラブを道場破りの如く巡っていくこのゲーム、要するにいくつもの曲を途切れないように上手くカッチョよく次から次へと繋げていけばいいのですが、パッドのボタンを十字キーはもとよりABCXYZRLフル活用しなければいけないので指がつりそうです。慣れてくればこの南サンでも場内を大盛り上がり大会にできるのですが、ちょいとタイミングを間違えただけで客のテンションはモリモリ下がっていくのが何ともドキドキしますなぁ。それにしても登場人物が揃いも揃ってイタかったりヤバかったりイヤな事しか言わなかったりするのは何なんでショ？　クラブが本当にこんな連中の溜まり場だったらオラこんな所一生行きたくねえぞ。

と、いうことで前出のエロゲーを再プレイ。問題だったＤＪシーンは『DJ WARS』をシンプルにした形でマウス一つで操作できるので今回は楽々クリア………ならず。ＤＪが何者なのか解ってもヘボスイッチングのヘボＭＩＸでは何にもなりません。あげくに学校でも有名なヤリマン女とくっついてヘボエンディング。だめだこりゃ。



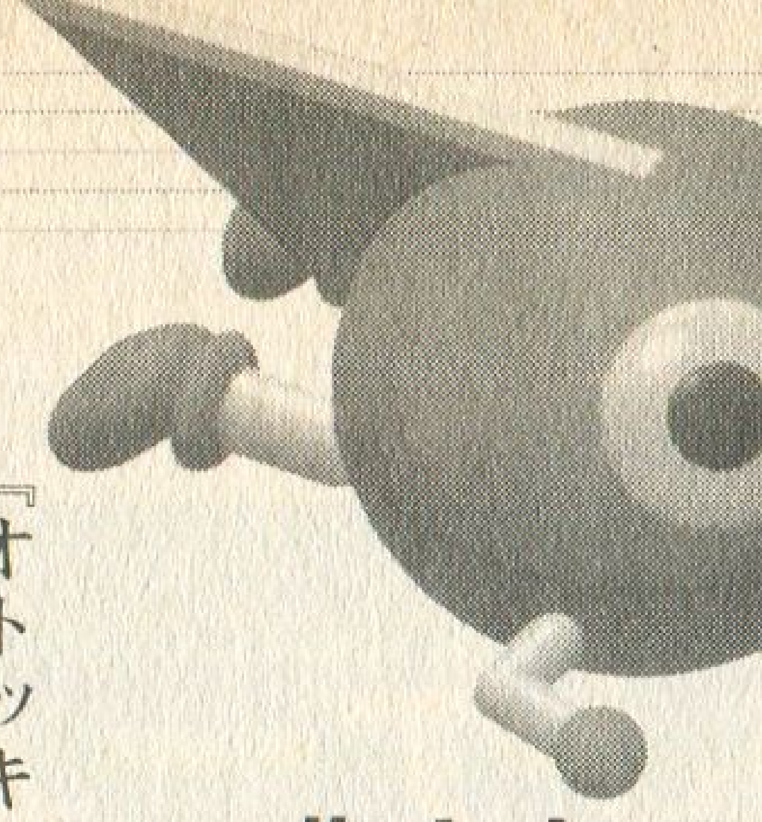
『LIGHT MY FIRE』。DJとエロ。わけわからん。



『DJ WARS』。クラバーどもの言動が噴飯もの。

**南敏久（みなみ　としひさ）**
造形助手＆パーカッション担当（何の？）音楽ゲームといえばＤＪだテクノだとスカしたモノが多くて鼻につきますな。個人的にはマンボやルンバといったラテン系のゲームを希望。ア゛ァ～～～（波動砲溜め）ウッ!!（波動砲発射）とか。

『LIGHT MY FIRE ～はじめまして～』ジャンル：DJバトル恋愛AVG／メーカー：TAKE／機種：Win95.98／価格：￥8.800／発売日：'98年9月11日
『DJ WARS 』ジャンル：DJ・SLG／メーカー:Spike／機種:サターン／価格：￥5.800／発売日：'97年12月18日



メディア・アーティスト　岩井俊雄氏インタビュー

# 音と光の関係を元に戻してみたい

**コンピュータテクノロジーを組み込んだ作品作りで、国際的なアーティストとして知られる岩井俊雄氏。じつは彼は『オトッキー』や『シムチューン』といった名作音楽ゲームの制作者でもある。音楽ゲームの持つ可能性についてお伺いした。**

『オトッキー』。ディスクシステムで12年前に発売された、知る人ぞ知る音楽ゲームである。「音楽」を題材にしたテレビゲームとしてはおそらく日本初のものだろう。

これを制作したのは、インタラクティブアートの第一人者・岩井俊雄氏。フジテレビ『ウゴウゴルーガ』のキャラクター／CGシステム・デザインを手がけたり、最近では坂本龍一氏とのコラボレーション・パフォーマンスで知られる彼は、2年前にもやはり、マクシス社から『シム』シリーズのひとつとして『シムチューン』という興味深い音楽ソフトを発表している。

映像と音楽との関係性をテーマに活動を続けている岩井氏の目に、音楽ゲームはどのように映っているのだろうか。

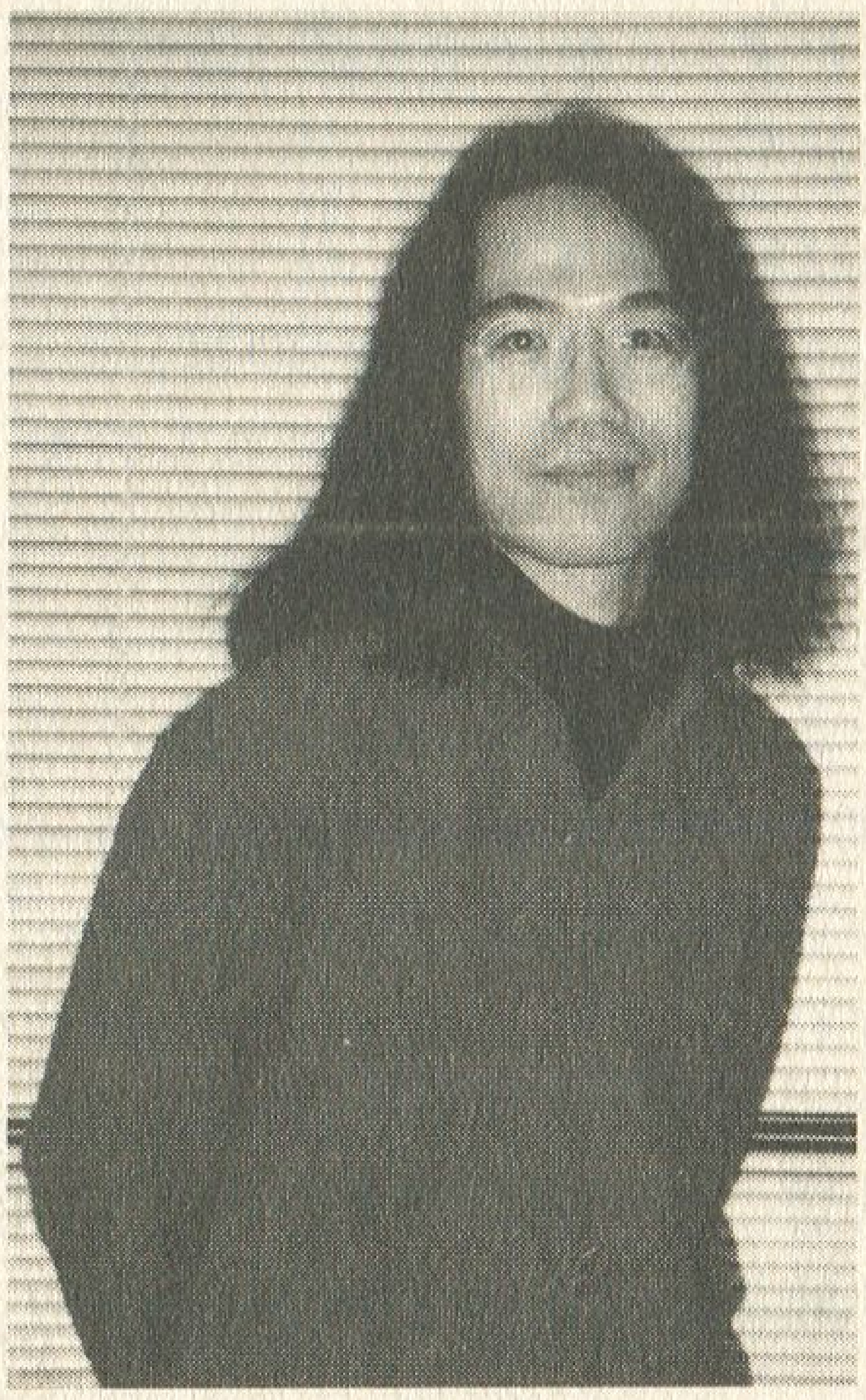
## 映像を演奏する 音楽を落書きする

編集部（以下、編）：今でこそ音楽ゲームは多くの人に受け入れられていますが、岩井さんが『オトッキー』をお作りになられたのは、もう12年も前。当時かなり革新的なソフトだったと思うのですが、この作品ができるまでには、どういう経緯があったのでしょう？

岩井（以下、岩）：僕はもともと動く映像に興味があって、小さい頃からパラパラマンガなんかを作って遊んでいました。大学でも映画やアニメーションなど映像作品を作っていたんですが、やはりパラパラマンガは続けていた。パソコンが出てきたのが、ちょうどその頃でした。パソコンでもジョイスティックなんかで映像を動かしたりできるわけですが、その辺のインタラクティブ性がパラパラマンガとよく似ていたんです。どちらも映画などと違って、映像を動かす速度を、見る側が自由に変えられる楽しさがある。その辺りが僕の中で、コンピュータへの興味につながっていきました。だから当時は、テレビゲームなんかもよくやってたんです。

編：例えばどんなゲームが印象に残っていますか？

岩：『ゼビウス』と『スーパーマリオ』ですね。あのふたつはゲームとしても勿論楽しいんですが、僕が特に面白いと感じたのは、弾を撃ったりジャンプしたりする際の効果音を、BGMに合わせてアクセントとして入れることで、ま



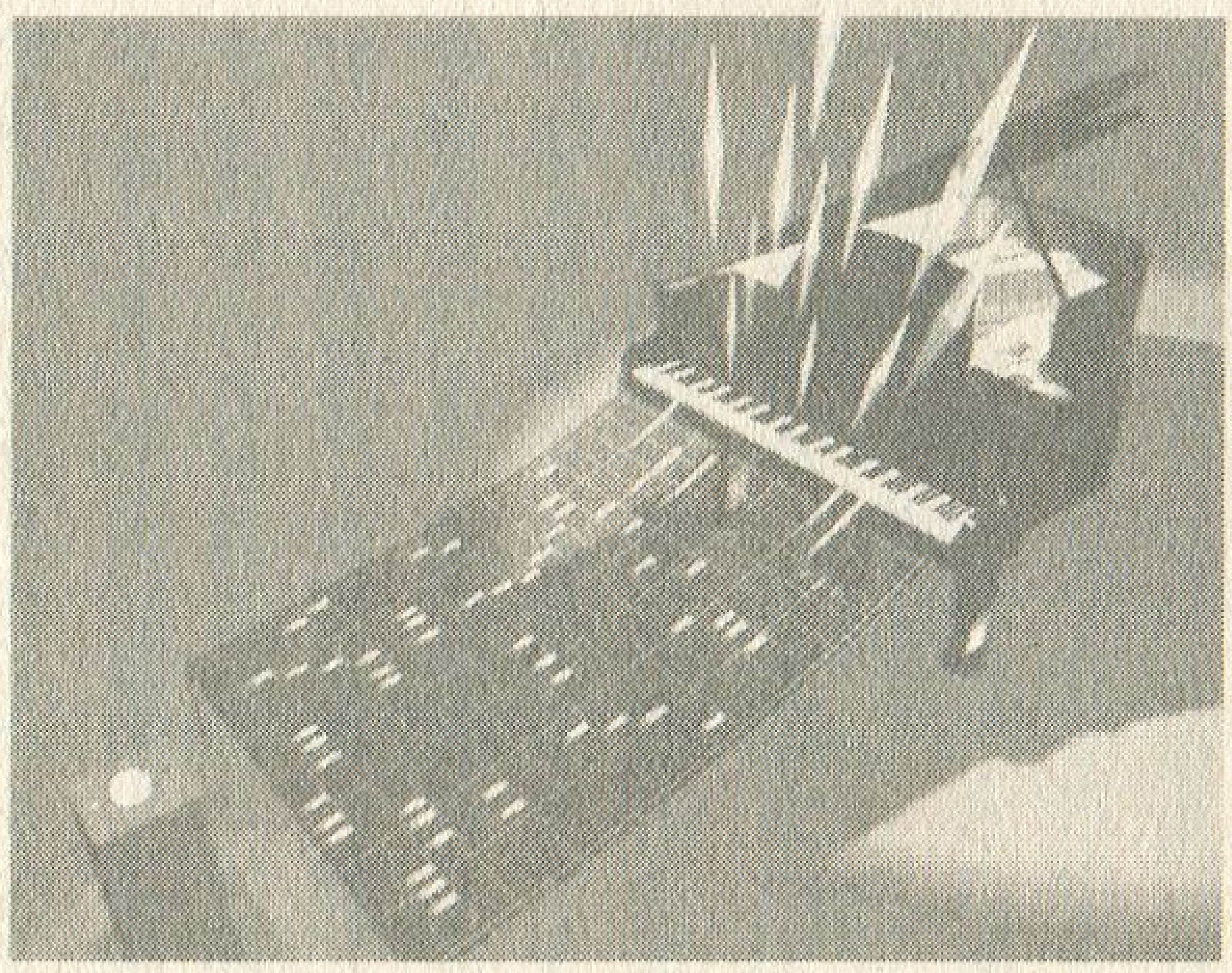
**岩井俊雄**（いわいとしお）
1962年生まれ。愛知県出身。筑波大学在学中、「第17回現代日本美術展」において最年少でグランプリを受賞。以後、国内のみならず、フランスやアメリカ、スペインやベルギーなど各国の展覧会で観客が参加できるインタラクティブな作品を次々と発表、注目を集めている。

るで映像を「演奏」しているかのように感じられたことです。それが楽しくて、『マリオ』なんかはわざとその面をクリアせずに遊んでました（笑）。そんな中で、大学の先輩だった石原恒和さん（注1）と飲み屋で話しているとき、ゲームを使った音楽イベントができないかという話が出たんです。舞台の上に三人の人間がいて、それぞれがゲームをプレイすることでセッション風に音楽・映像の「演奏」ができないだろうかと。それで、そのイベントのためのゲームを個人的に作りはじめたんですが、制作が進むにつれ、始めは単にアドリブ演奏するためのものだったところに色んな要素がつき、やがてイベント向きというよりは個人で遊ぶに適したものになっていった。そうして『オトッキー』は生まれたんです。

## 『サウンド・ファンタジー』と水琴窟

編：一方もうひとつの『シムチューン』の方も、描いた絵が音になるという、かなり変わったソフトですが。

岩：ええ。『シムチューン』は、絵と音をより深くつなげることで何か新しいことができないかと考えて作ったものです。五線譜に音符を置いていくのは難しいけれど、もし絵を落書きするような感覚で音楽を落書きできたら楽しそうじゃないですか。実はこれの前にほぼ同じ内容で、更にいくつかのミニゲームを加えたソフトを、任天堂から『サウンド・ファンタジー』というタイトルでSFC用に出す予定がありました。エグゼクティブ・プロデューサーは、あの横井軍平さん。任天堂へプレゼンをしに、石原さんと一緒にアミーガ抱えて出向いたとき、迎えてくれたのが横井さんでした。'92年のことです。そのときはまだまだシンプルな内容のものだったんですけど、それを見て横井さんが「これは音楽ソフトというより、水琴窟（注2）やねえ」とおっしゃったのを覚えています。「この方はわかって下さってる！」と感激したものです。企画の方は割とすんなり受け入れられ、作品は一、二年かけて完成しました。ところがリリース直前になって、すでにパッケージからマニュアル、果てはテレビCMまで出来ていたのに、処々の事情によって、このソフトは発売中止になってしまったんです。



'95年度作品『映像装置としてのピアノ』(イメージCG)。

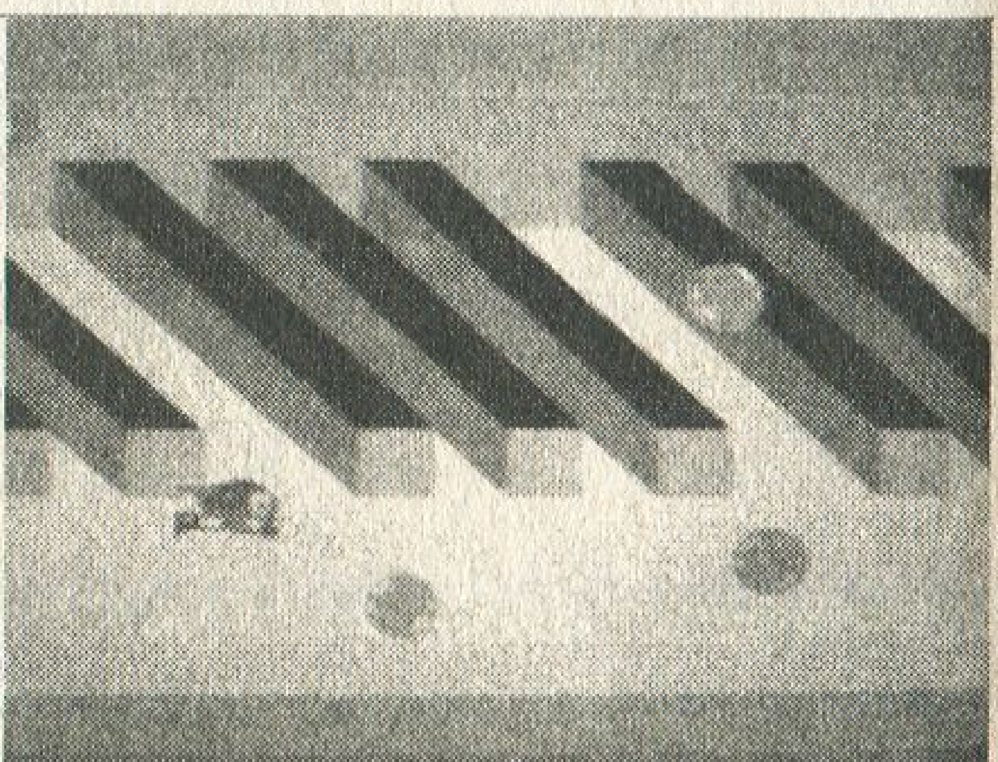
編：そしてその後、お蔵入りになってしまった『サウンド・ファンタジー』を、作品作りのツールとして純粋に発展させたものが『シムチューン』になったわけですね。

岩：はい。実はこのふたつのソフトには大もととなる『ミュージック・インセクト』という作品があるんです。サンフランシスコの科

作品紹介

## オトッキー

音楽戦士オトッキーが失われた音をとり戻すため戦う「音楽シューティングゲーム」。ヨーヨーのような性質の弾を８方向に向けて撃つと、それぞれに違った音が出、それらがなぜかちゃんと繋がりをもったメロディに聞こえる。これは不協和音が出ないよう、ＢＧＭのコード進行に合わせて、鳴る音階が決められているためだ。同様のシステムがその後もいくつかの音楽ゲームや音楽玩具などに採用されているが、これは本作で初めて考案されたもの。シューティングを遊ぶことで、まるで華麗なアドリブ演奏をしているかのような喜びが味わえる、画期的なソフトだった。３０種もの楽器の音色が用意されていたのはＦＭ音源のあるディスクシステムならではだ。



シーケンサーパートで作った曲をBGMにできる。

メーカー：アスキー／機種：FCディスクシステム／価格：￥3,800／発売日：'87年3月27日

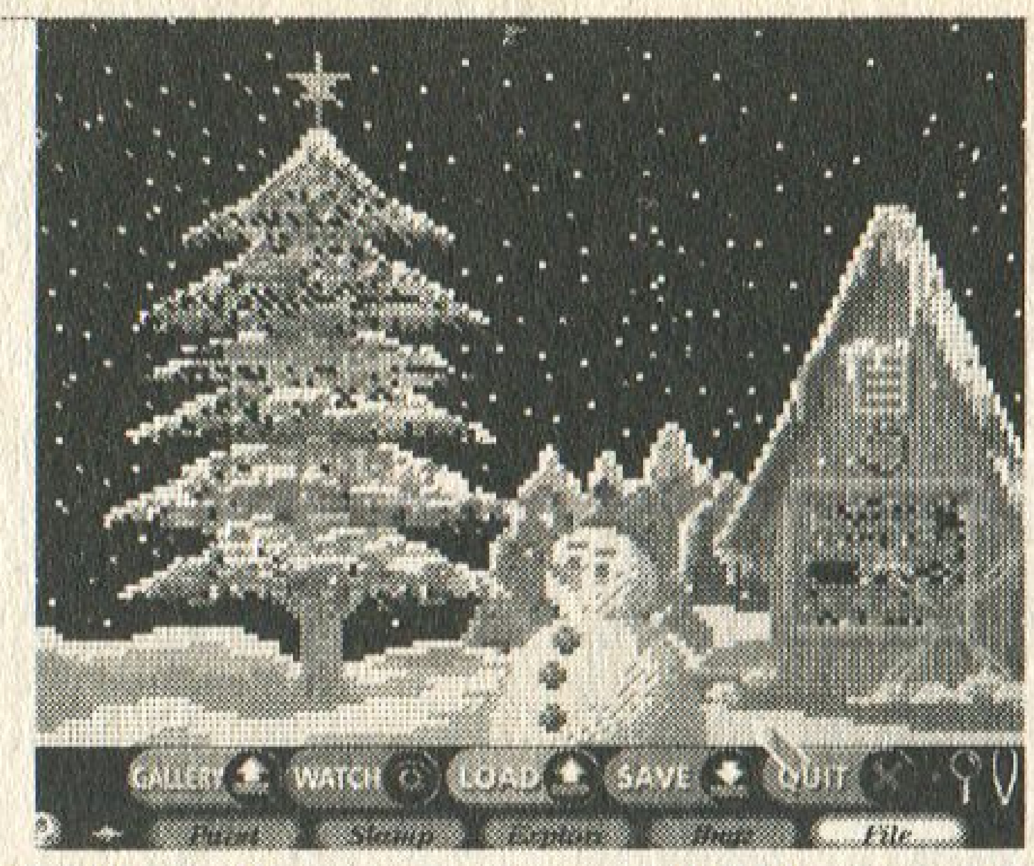
注1・石原恒和氏
現クリチャーズ代表取締役。『マザー』『ポケモン』等のプロデューサーとして知られる。
注2・水琴窟(すいきんくつ)
日本に古くからある一種の環境音楽生成装置。地面に埋められた壷の中へ雨水等が滴り落ちることで、ちょうど琴のような音が地中から微かに聞こえてくるという仕掛け。

**作品紹介**

## シムチューン

絵を落書きするように音楽が作れたらどうだろう？　まさに「突拍子もない」思いつきである。しかし、それがあっさりと実現されてしまっているのが本作。

遊び手が描いた絵のドットの上を、四匹の小さな虫たちが通過することによって、細やかな音が鳴らされていく。それが思いもよらぬメロディになった時の喜び。またもし、それが今一つ良い響きに聞こえなくても、色つきのドットで音が示されているため、遊び手はどの部分がうまく響かないのか把握でき、自分の気持ちよい音を探してゆくことができる。そうした試行錯誤とともに自分だけの「音楽」を生成させながら、遊び手はふと自分のなかにある「音楽的なもの」に気づくのだ。




音楽を絵の中に編みこんでゆくような楽しさもある。

メーカー：マクシス株式会社／機種：Win95／価格：￥8.800／発売年度：'97年

学博物館に収蔵されているんですが、それを『シム』シリーズのマクシス社の方が見て「これは面白い。一緒になにかやらないか」と手紙をくださった。それでようやく、このアイデアをソフトとして発表できる運びになったわけです。

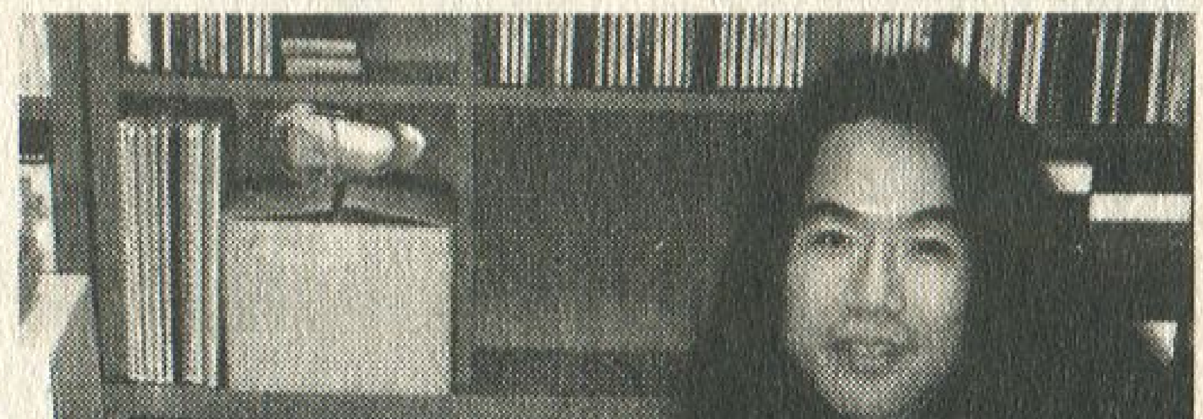
### テクノロジーによって分離された感覚

編：これら『オトッキー』や『シムチューン』といった作品には、岩井さんの芸術作品『映像装置としてのピアノ』（注3）や坂本龍一さんとのコラボレーション・パフォーマンス（注4）にそのまま通じるような、音と光の関係性が描かれていますね。

岩：ええ。その辺りは僕が昔から重視していることで、たとえば音と光を同期させて発生させる場合ひとつとっても、その光のアニメーションパターンをすごく時間をかけて作ったりしています。

編：この同期する音と光を見ていると、なにか非常にプリミティブな感じというか、ある種のなまめかしさのようなものを感じるのですが。

岩：なまめかしさ、ですか。なんなんでしょうね？（笑）いちばん最初の音楽って、考えれば、原始人が棒で木や石を叩いてやっていたようなところまで遡れると思うんですよ。そこにはもちろんビジュアル、つまり実際に演奏している人間と聴いている人間の姿があった。演奏者は周りの雰囲気で演奏を変えたりできたし、聴いている方も見よう見真似で参加できたわけです。それって今の、コンピュータでインタラクティブになにかやるというのとすごく近いと思う。いま僕らが、レコードなりCDなりで音楽を聴くとき、なにもないところで、音だけが聞こえてきますよね。これって実は結構異常なことなんじゃないかと思うんです。僕らは生まれたときからそういうメディアがあるから、それが普通だと考えるけど、実はエジソン以前にはなかったこと。オルゴール辺りだとまだ物と物の接触で音を出しているわけですが、エジソンが蓄音機を発明した時点で、音が物理現象から遊離したんですね。その分離が僕らの文化を加速させている面は確かにある。その感覚に関する芸術とか研究が進んだり、そこから別の新しい文化が生まれてきたり。ただその反面、逆に肉体性、僕がいうビジュアル的な部分をぜんぶ切り落としちゃったわけです。人間の機能として、本当は目と耳からの情報が同時に目に入るのが自然なのにね。僕の興味のひとつは、それを元に戻すことです。その「なまめかしさを



編集部にあった15年以上前のテレビゲーム『光速船』を、懐かしげに遊ぶ岩井氏。

注3・『映像装置としてのピアノ』
マルチメディア・グランプリ'95最優秀賞受賞作品。トラックボールを動かすことで描いたドットがスクリーン上を滑り、その先にあるグランドピアノのキーを叩いて音楽を奏でると同時に、もう一枚のスクリーン上に更にピアノの音が視覚化され、空中に舞い上がっていくというもの。

感じる」というのは、もしかしたら根源的な、割と僕らが忘れがちなところを揺さぶられるからじゃないでしょうか。人間には手もあり目もあり耳もあるんだから、それらを全部使って作品を楽しめたらいいと思うんです。

## 芸術作品？テレビゲーム？

編：それはテレビゲームにも通じるお話ですね。ところで、こういったゲーム作品もやはり岩井さんの芸術作品として捉えるべきなのでしょうか？

岩：いや、僕は基本的に、自分の作品が芸術かどうかなんて大げさなこと、意識してないんですよ。ただ、音楽を落書きできたら面白いんじゃないか、映像を演奏できたら面白いんじゃないか、というような発想を形にするために作る。そして、それを人に伝える際、最も適した形としてパフォーマンスなり展覧会なりゲームソフトなり、発表形態を変えてゆくわけです。

編：では、ゲームという分野で作品を作られる上で、いちばんユーザーに伝えたかったことはなんだったのでしょう？

岩：たとえば僕は、コンピュータに出会って音楽に開眼したようなところがある。他にも、テクノロジーが僕個人の能力を広げてくれたところは沢山あると思うんです。コンピュータがなかったらこんな仕事はしていないし、もっと言えば、コンピュータなくして僕のクリエイティビリティはあり得ない。『オトッキー』や『シムチューン』は、僕自身「作曲や演奏という難しそうな作業がもっと気軽に楽しくできたらいいなぁ」と考えて作ったものです。同じようなことを考えてるひとって、きっとたくさんいるはず。そういうひとたちがこれらに触ることによって、「ああ、音楽ってこんなに簡単にできるんだ」と感じてくれれば嬉しいです。別にアートだとか啓蒙とかいうことはなくて、それがそのひとの一つの通過点になってくれるといいな、なんて思ってるんです。

（聞き手・構成／編集部 小野塚）

作品紹介

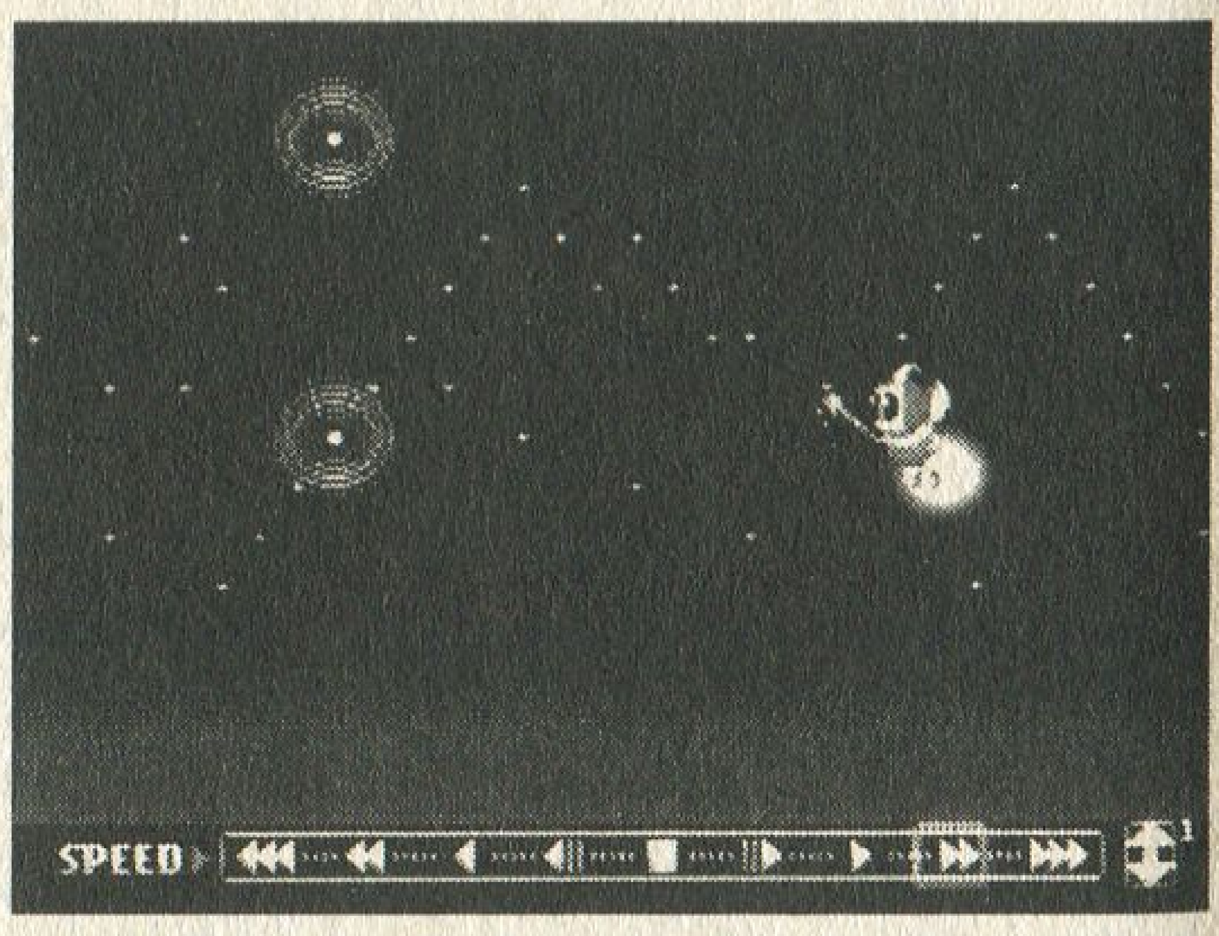
### 幻の音楽ソフト

## サウンド・ファンタジー

インタビュー中でも触れられているこのソフト。今回、岩井氏のご好意によりロムをお借りすることができたのだが、遊んでみるとこれがまた、なぜ発売中止になったのか首を傾げたくなるほどクオリティの高い作品であった。

『シムチューン』のアイデアはすでに完成された形でこの中にあるし、音／音楽で遊ぶミニゲームも何点か収録されている。とりわけ素晴らしいのは「スターフライ」という小品。蛍の妖精を操り、スティックで夜空に星を置いていくと、それらが順に瞬きながら繊細な音色を発する。光を放つオルゴールの製作装置のようなもの、とでも言えばよいか。ＡＵＴＯモードにしておくと、妖精が勝手に星を消したり置いたりして、メロディと星空の形が少しずつ変わってゆく。その存在自体に、なにか詩のような趣の漂う作品である。

岩井氏自身も、本作が発売中止になった理由は把握していないそうだ。ただ、漏れ伝わってきたという話を「時効ということで」と、話してくださった。それによると、この作品の発売が予定されていたのはちょうどＰＳとＳＳが華々しく世に出た頃。そんな中、ＳＦＣの某タイトルが大ヒットしていた。プリレンダリング技術によって、それまでの２Ｄにないリアリティを獲得しているその作品を見た山内社長が、「次世代機」に勝つにはこれしかないと、当時任天堂内で制作中だったソフトでプリレンダリングを使っていないものはすべて開発中止にしたらしい、とのこと。真偽のほどは定かでないが、いずれにしろ、この作品がＳＦＣユーザーの手元に届かなかったのは実に残念なことである。




これが『スターフライ』。AUTOモードで放っておくと、妖精が勝手に星を置いたり消したりして、メロディが徐々に変化してゆく。ニンテンドウ・パワー辺りでリリースされないものだろうか？

注4・坂本龍一氏とのコラボレーション・パフォーマンス
『映像装置としてのピアノ』を発展させたシステムを使って、坂本龍一氏が自分の楽曲を映像化するというパフォーマンス。『Music Plays Images X Images Play Music』というタイトルで'96年、水戸芸術館にて行われた。

# 音楽ですべてのハードを一つにしよう！

## ～世紀末に咲くラブ＆ピース特別篇～

なんかゲーム業界ってキナ臭いよね。ハード間の戦争とかシェア争いとかってさ。もっと平和にいけないもんですかね。ラブ&ピースっていう訳には。と、そこで考える。ゲームハードを一つにする方法はないのか。

**それが、あった。**

家庭用ゲーム機で動くシーケンサー※（注）ソフトで「全てのハードを一つに」する。つまり複数のハードで1曲を同時に演奏することで、ハードの垣根を取り払ってしまおうというのだ。なんと愛に溢れ平和的な試みだ！　まさにラブ&ピース（手は勿論**ピース！**）。

即、ゲーム批評音楽作成班ＧＨＭＭ（GAME HIHYOU MUSIC MAKERS）が結成された。ＭＭＲは少年マガジンだ。演奏する曲は『ウィーアーザワールド』。米国の著名アーティスト達による有名なチャリティソングだ。ハードとソフトはＰＳ（音楽ツクールかなでーる）、ＳＳ（テクノモーター）、ＳＦＣ（かなでーる2）、ＦＣ（いきなりミュージシャン）に決まった。

『ウィーアーザワールド』はフレーズ毎にそれを歌うミュージシャンが変わる。そこでこちらも各フレーズで担当ハードを変え、最後に全ハードで一緒に演奏させることにする。全てのハードが利害を超えて共通の目的の為に動く歴史的大事件。まさに愛。まさに平和。ラブ&ピース！（手は勿論**ピース！**）。

まずは隊員達の耳の記憶で入力。数小節を入力したところで試聴（『いきなりミュージシャン』は音符入力できない為、リアルタイムで演奏）。

「うーん。プリミティブだ」

「アンビエントって感じ」

「……バ、バーモントかな」

**それはカレーだ。**

かなり予想と違ったものができあがってしまった。負けてはいけない。業界の恒久平和を目指し、進めＧＨＭＭ！　**この前のネタは本当か？　ＭＭＲ。**急遽手直しし、再度試聴する。

「……前衛」

「……先鋭」

「……何すか、これ」

できあがった曲は、しばらく聴くと「夢は食べ歩きと世界征服なんだじょー」とか「キミには神のオーラが見えるね。**さては群馬出身？**」と口走りそうな、心をねじ曲げそうな性悪サブリミナル戦慄、もとい旋律だった。

記憶を頼りに作ろうというのがそもそも間違いだ。素直に楽譜を入手し入力し直す。五線譜の上での音符の位置はこれで正しいぞ。

さあ試聴だ。

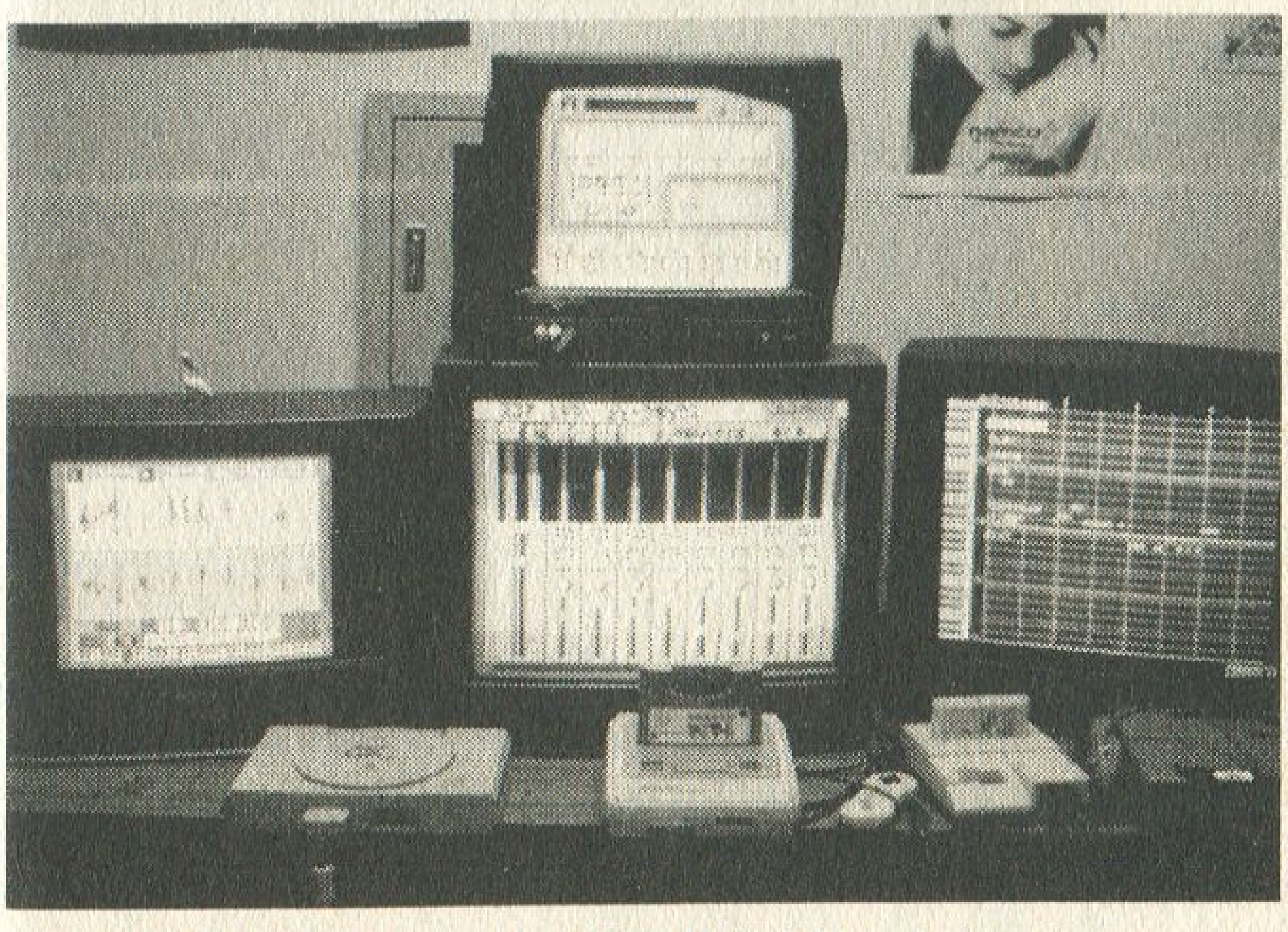
さあ中止だ。最低だ。これ。

元曲が若干原型を留めているのがさらに傷を深くしている。できあがった曲の調子っぱずれぶりは、心臓が不整脈を打ちそうなレベル。

長時間にわたる討論の末、音符には長さがあることを思い出す。課題曲は4分の4拍子。1小節に4分音符4つ分しか音符は入らない。それを無視し単純に音符をのせていった為、全体のテンポがおかしくなってしまったのだ。思えば楽譜の音符と画面上の音符の形は、どこか微妙に違っていた。そういやあ音楽の授業で習ったなあ。

音楽作成ソフトというと、それほど音楽の知識が無くても音楽が作れるという印象があるが、やはり知識は絶対にあったほうがよい。特に自分で曲を作ろうという場合は。

果たして曲は完成したのか？　そして全てのハードは一つになったのか？　それは次回のゲーム批評ライブで披露予定（？）。また希望者3名に「ＧＨＭＭ初ライブｉｎ編集部の片隅」の模様を録音したＭＤをプレゼント。ふるってご応募下さいませ。



これが世紀の瞬間だ！　ほら皆幸せそうじゃあないか！

※**シーケンサー**：あらかじめ入力した音楽データを出力する音楽装置

Guest Column

# 新宿西口にダンス天国を見た

文◆がっぷ獅子丸

あれは新宿西口の某ゲームセンターだったでしょうか。ある日のこと、入り口に近く店の外からもモロ見えな場所で『ビートマニア』をプレイしておりました。その日は僕の反射神経もすこぶる調子が良く、いつもトチってた曲もイケちゃうカモ、と思っていると、何やら後ろが騒がしくなり、イントロの合間にふと振り返ると、何人かの（馬鹿そうな）小僧共が、僕のプレイにあわせて踊っているじゃありませんか。

ゲゲェエ!! いつから俺の後ろで踊ってたんだ? いやソレより、こんな所でそんな行動が何故できる!? 日本の学校教育は一体どうなってしまったのか。彼等の思考回路は、もう昭和40年代生まれの僕の計り知る以上のステージに到達している様だ。すると、それを見た周囲の一般人が面白がり、外の通りすがりも集まって人だかりができていく。ついつい心が乱れて「POOR」が続くと、興がそがれた後ろの連中からのブーイングの嵐が。小学生の頃、ガリガリ君の万引きに失敗して店の親父に学校にチクられそうになった時よりも、遥かに高い緊張感が僕を襲った。何でこんな状況でBMやらにゃならんのか。いや何より僕の周囲の善良な一般市民達に、この後ろの狂人共の一味だと思われる方が遥かに辛い。



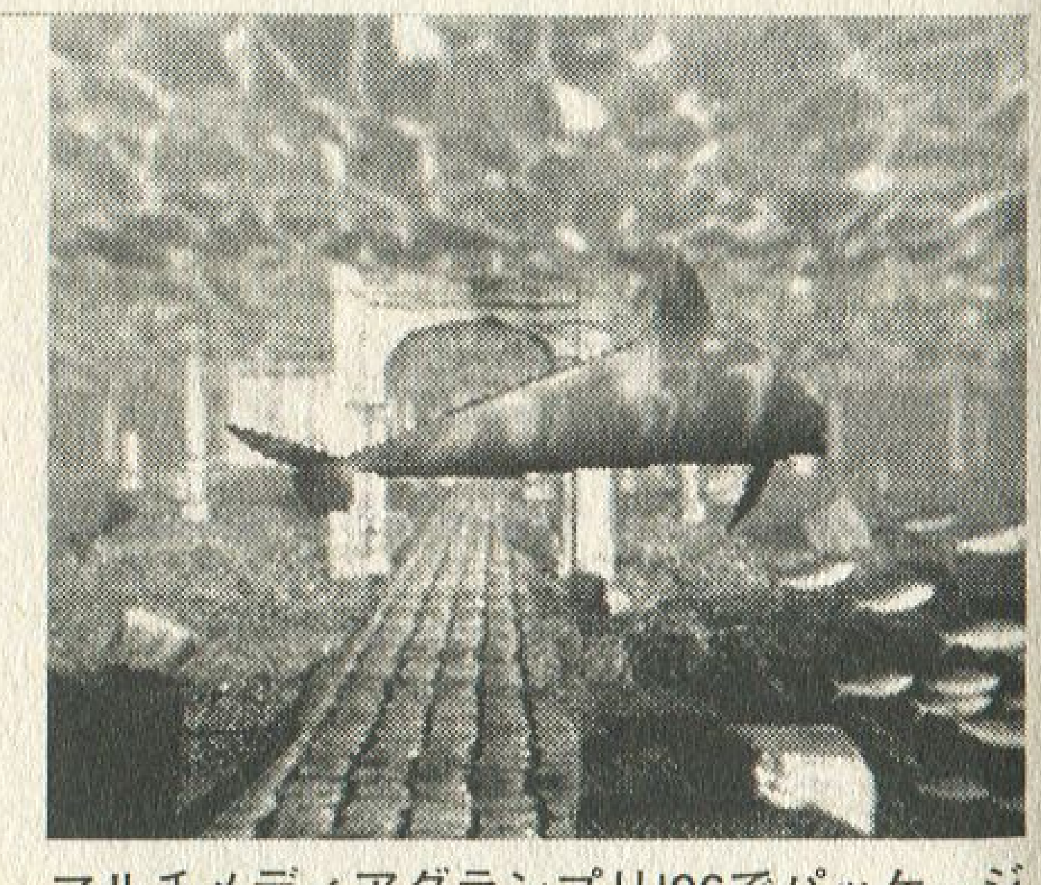

できるだけ彼等のテンションを落とさない様にしつつ、トチらない楽な曲へ楽な曲へと日和った曲選択で、やがて何とかエンディングにまで辿り着くことができた。その直後に無責任な観衆からの大きな拍手が上がり、後ろの小僧共は大ゲサなリアクションでそれに応えていた。

振り返れば大したプレイ時間でも無かったのだけれど、死ぬほどツマラない3時間映画でも観ちゃったかの様な疲労感があったが、自分でも分析できない不思議な達成感があった。すると小僧の中の一人が僕の肩を叩き、僕に鼻の前で親指を立て、彼の恐らく最高の笑顔で「イェー!!」。その時僕は、彼が可哀想なくらい馬鹿に見えた。

作品紹介

## DEPTH

「浸る」ことに重点を置いた、'90年代型『オトッキー』とでも呼ぶべき音楽ソフト。イルカを操ることで様々な音楽を演奏してゆく。ボタンで音色を使いわけられたり、各ステージのBGMを自在に編曲できたりと、自由度が高い。個人的には「アドベンチャーゲーム」として遊んだ。自分にとって気持ちのよい音の「感じ」を探っていくアドベンチャー。インターフェイスが洗練されているので、あっちへいったり、こっちへいったりウロウロしながら、快適なツボ探しが堪能できた。そして、「感じ」になった瞬間の喜びは、とても良く出来たアドベンチャーゲームをクリアした時の喜びに匹敵するものだった。（飯田和敏）



マルチメディアグランプリ'96でパッケージ部門音楽映像賞受賞。

メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'96年12月6日

# ゲームマシンが歌いはじめるとき

さて、今回の音楽ゲーム特集、いかがだったろうか？

音楽ゲームが行なったのは、文字通り「ゲーム」と「音楽」との融合である。これはゲームの楽しみ方の幅をさらに拡げる、進化の形のひとつだと言える。しかし、それだけではない。この融合は同時に、音楽の楽しみ方をも拡げつつあるのだ。よりインタラクティブな「音楽」、聴き手に遊びかけてくる「音楽」。音楽にとっても、やはり、これはひとつの進化なのである。

二つの異なるメディアが組み合わさることによって、それらが共に輝きを増すこと。そしてひとつの新しい面白さをうみだすこと。一昔前に騒がれていた「マルチメディア」が、ここに来てようやく実現されはじめたわけだ。それも、アーケードや一般家庭といった、ごく日常的な場所に於いて。その様には素直にドキドキさせられるものがある。

とは言え、ゲームにおけるあるジャンルの進化が、単なる複雑化の過程であることも少なくない。もし今後、音楽ゲームがそれと同じ道を辿ってゆくとすれば、せっかく拡がった音楽の間口は再び狭まってしまうだろう。例えば、リズムゲームの入力が複雑化してゆくと、実際に楽器を演奏するのとさして変わらなくなってくるように。無論それは本当の意味での進化ではないはずだ。

家でオーケストラを指揮してみたい。アーケードで知らない者同士バンドを組んでみたい。音声認識装置を使ったらどうなるだろうか？ 夢はいくらでも膨らんでいく。

僕たちは、音楽ゲームの本当の進化が見てみたい。



## スタッフ募集のお知らせ

**マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。**
**興味のある方は、お気軽にご応募ください。**

■勤務地：東京都中央区湊　　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給800円～1600円）／契約社員（月給15万円～30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：9：30～18：00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真貼付）　②職務経歴書（書式自由）　③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成11年3月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を考慮
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

# ダラダラドロドロ血みどろコラム　第6回！

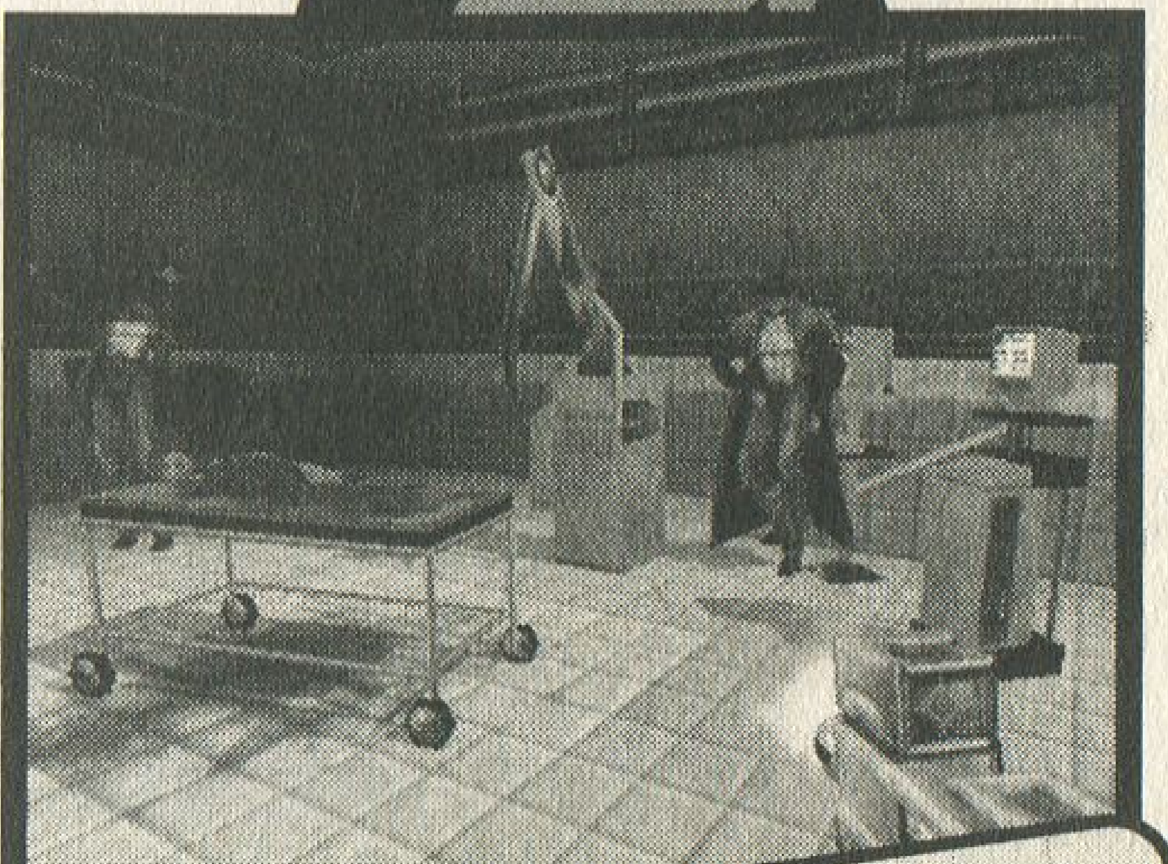
THE GAME OF APOCALYPSE

この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

# ゲームのはらわた

Sacrifice 勒

## bloodⅡ：THE CHOSEN



血みどろ指数　761羽

Writing by 在鳩飛雲

正月早々この原稿を書いてんだけど、ちょっと落ち込み気味。いやぁ、初詣に行っておみくじ引いたら、「凶」だったんだよね……。仕事も金も、どれもこれもそーとーヒドクって、おまけに失せ物なんて、「遅くて出ない」そうだ。出ねぇんなら、遅いもナニもないだろーが!!　まったく某大作RPGでもあるまいし、ブツブツ……。

イヤな気持ちになったんで、フテ寝してようかとも思ったが、ストレス解消も兼ねてぶぁーっと3Dシューティングをやることにしたら、これがまたストレス溜まりまくり。なんでかってぇと、洋パソゲーをやる人は分かると思うが、最近のゲームってのは、どうしてこう要求が厳しいのかね。うちのマシンが486DXだとでも言うんならあきらめもするが、PⅡ400Mhzで、なんで解像度640×480でも滑らかに動かんなんてことがあるのかね？　チクショウ！　精神衛生上非常によろしくないので、新しいグラフィックカードを買ってしまいました。そうしたら気持ち良く遊べるようになった……んだけど、これって当たり前だよな。「ドリキャス」1台買える値段なんだモン。

さて、その要求の厳しいゲームとは、『bloodⅡ：THE CHOSEN』ーいわゆる『DOOM』系の3Dシューティングである。この手のゲームの最近の流行りは、ド派手なエフェクトと、何よりもエグいバイオレンス描写にある。タイトルを見りゃあ分かるように、当然のごとくそこら辺をキッチリと押さえて……って言うか、そればっかのゲームだ。

時は未来、闇の神「チェルノボ（チェルノブではない）」を信じる邪教集団カバルと、その指導者ギデオンを倒すのが目的。こう書くと、まるで勧善懲悪のストーリーみたいだが、主人公であるケイレブ（と、その他3人の「選ばれし者」から選択可能）は正義の味方でもなんでもない。因縁があるから闘ってるってだけの、ただの凶悪な男なのだ。だから、敵だろうが一般人だろうが、一切お構いなしで、「目の前にいるやつは殺す」のが鉄則だ。「殺してんのはおまえだろーが！」と言われそうだが、いやいやその通りではあるんだが、通行人を殺すことはシステムの必然になっているのだ。なにしろペナルティがないどころか、殺した相手の心臓を拾うとHPが回復するのである。これはヤルっきゃないでしょう。「Don't Shoot Me!」なんて命乞いをするヤツも大勢いるが、まぁ世界を救うためだし、いっちょガマンしてくれや……ってな感じでガンガン行くしかない。で、プレイヤーが攻撃すりゃ、敵も通行人もバラバラの肉塊に変貌しちまう。

さらに、ネタがオカルト系なだけに「ブードゥー人形」なんてのも用意されている。これは手にした人形に針を刺すことで、敵にダメージを与えるという、かなり珍しい邪悪アイテムだ。

こうしたアイテムや、オカシイくらいに殺伐とした雰囲気はあるが、ま、この頁を読んでるような人ならOKでしょ！

PROFILE　在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近かなり疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

bloodⅡ：THE CHOSEN(3DSTG)　メーカー：ソースネクスト／機種：Win95/98／価格：オープン価格／発売日：'98年12月22日




第6回

## COMMANDOS〜特殊工作大作戦〜

ジャンル：SLG／メーカー：EIDOS（制作）・ズー（発売）／機種：Win95.98／価格：￥8,800

### 最近、妙に戦術シミュレーション系にハマっているなあ…

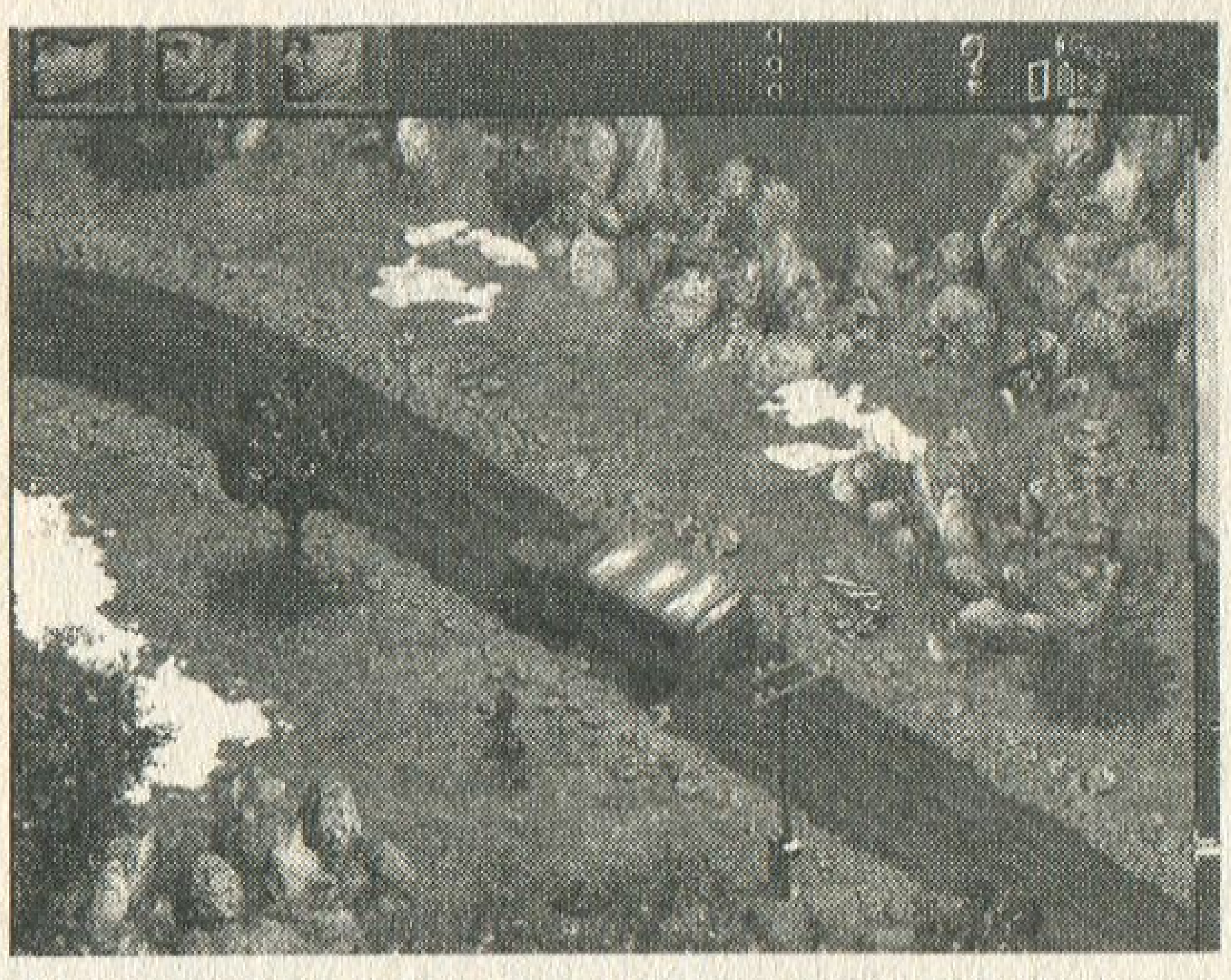
年も変わり1999。いよいよ大予言はあたるのか。再びイラクに対しての米・英の政治的武力行使が行われるなど、緊迫した状況だったりするけれど、海外ではその空爆の模様をシミュレートしたエアコンバットモノなんかリリースしたりでたくましいものである。今回は来るべき戦火の中を生き残るべく、エキスパートの兵隊の極意を知るために、本日、「COMMANDOS」（制作はトゥームレイダーなどをリリースしている、EIDOSである。ゲームの内容は、コマンドアンドコンカータイプの戦略モノで、操作する人数が6人と少数精鋭部隊となっている。また、マルチプレーにも対応しており、その際は自ら6人のうちの任意のキャラクターとなって作戦に挑むことになる）に入隊することにした。

相変わらず取り説もろくに読まないままゲームは始めてみると、私自身は作戦隊長として6人のエキスパート（男達はエリートではなく、上官殴って懲役14年の刑を受けたグリーンベレーや、アメリカ当局に追われていたドライバー、飲酒のひどいマリーンなど、一癖もふた癖もあるやっかいな奴らなのであるが、それぞれが各分野において非常に高い能力を持っており、戦況を大きく変えてしまうほどなのである）を操作し目的を達成していくモノだった。なるほど管理職、キャリアあがりってことね。なんて軽く考え、みんながんばれ的指示で大きく前進。すると、「HEY!!」と大声で怒鳴られるやいなや、銃弾の雨にさらされた。おいおい、そりゃないよ、今度は本気でやるからさ、と言い訳がましくリスタートする。どうやら、敵の索敵能力はかなり高いらしく、メタルギアの敵なんかよりも賢く情け容赦がない。スタートしていきなり先に進めない（私のマウス操作が下手だったことも隊員を無駄死させてしまった一因であるが）ピンチに、隊員の一人のグリーンベレーは応えてくれた。男は、雪原の中に身を隠し、敵が背中を向けた瞬間、背中へナイフを突き立てた。そして、声もなく倒れた死体を担ぎ上げ動かし隠す。素晴らしく見事な手際に、他の敵には気づかれることなくピンチを切り抜けることが出来たのである。

その後、なんとか辛くもミッションクリア。その間に死んだ回数が、グリーンベレー6回（ほふく前進中に見つかり射殺。またうっかり立ち上がって射殺。燃料缶爆破の爆風をもろにくらって死亡）ドライバー3回（トラックをのんきに運転中に狙撃される。トラックで単独突撃を敢行、あえなく死亡）まあ、プチッと、はかなくも、よく死にます。先に進むにつれて敵の戦艦はでてくるは、ダムを爆破しなきゃいけないはと、超人かと思うミッションが待っており、とことん死んで学習することになるのであった。

あれからさらに、激しい戦いを指揮し、戦いの勘を掴んだ私は、現在ネットワーク内において自ら任務に就き、自称自衛隊員オニ軍曹とマルチプレー演習の最中である。ゲームを始める前の挨拶はもちろん、目標地点前での人員の点呼、おかしいぐらいに軍曹していて、面白がってつき合っているのであるが、この軍曹、戦いが上手すぎる。岩場や、雪原に隠れるのはもちろん、敵から身を隠して接近し、ナイフでズバッと斬りつけていくさまはまさにランボーである。

こんな毎日のテレホーダイ特訓によって、私にも少しは戦闘の極意が掴めたのだろうか？　カモン！　アンゴルモア大王!!　ってホントにあたるの？　ミスター加藤？



時は第二次世界大戦！　敵はナチスドイツ!!…ヨーロッパではかなり売れたようです。



よしおくん当選者は東京都　柴田さくら子さん。当たると思ってた？

**Kenzo Okamoto**　特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。最近は『ポケモンカードGB』に夢中です。カードポン相手募集中。

# エロの星の名の下に★ THE NEXT GENERATION

南敏久

## 第9話 MAID iN HEAVEN

ジャンル：SLG／メーカー：PIL／機種：Win95.98／価格：￥8.500／発売日：'98年12月18日

**編集部小野塚（以下、小）**「あけましておめでとうございます、南さん」

**南**「あ、おめでとうございます。昨年はどうもお世話になりました。ところで何か用ですか？」

**小**「何寝ボケてんですか？　そろそろ次のエロ星で扱うゲームを選ばにゃいかんでしょッ」

**南**「あーそうでしたね。それじゃ今回はメイド強化月間ギリギリで出たPILの『MAID iN HEAVEN』にしましょう。それじゃヨロシク」

**小**「あんたまたメイド物かい！　好きだなぁ、このオッサンも。似たようなネタが続くのはダメ、却下」

**南**（激昂して）「何ッ!!　うーむそれじゃ編集部の女性陣全員メイド姿にしてくれ。それで手を打とう。そしたら他のゲーム探しますよ。ちなみに男は裸エプロンね」

**小**（激昂して）「何回りくどいセクハラしてんですか!!　ンなこと出来る訳ないでしょ。あーもう解りました南サンの好きにやっちゃってください（怒）」

**南**「やっほーい」

といった軽い打ち合わせも終わり無事本文に突入。メイドといえば雇い主は大抵大金持ちの因業オヤジか浮き世離れしたオビッチャマといったところが世の習いですが、本作の主人公は平凡な一セールスマン。そんな彼の家にメイドなんてナゼに？　全ては彼が幼少のみぎりにふと呟いた「オレってメイドが好きなんだ」という一言が原因。これを幼なじみのなぎさちゃんが真に受けて修行に修行を重ねてホントにメイドになってやって来たもんだからさぁ大変。カモが葱しょってやって来た！とばかりに欲望のままにすけべぇに精をだす主人公なのであります。何ともうらやましい。オレもちょっと言ってみよう。

**「俺ショートカットのOLが好きなんだ」**

あとは転がり込んで来るのを待つのみ。

それはさておき、ゲームはただヤってヤってヤリ尽くすのみの展開です。寝室からお風呂、電車から公園まで広がるHフィールド、行為に使われる小道具もローターやバイブからムチ、縄、浣腸器までズラリ勢揃い（ちなみにこいつら、使い込めば愛称もつけられるし時折壊れたりもする人間味溢れる連中です）のほのぼのSMゲーム。痛いのや暗いのが苦手な方にも安心してオススメできる内容であります。さあて次回はどんなメイドゲームを紹介しようかなあ。




ああ、お皿を割っちゃったメイドさんに泣きベソをかかれてみたい。アイロンで服を焦がしちゃった、給仕のときコップを倒しちゃった、掃除してて高価な壷を割っちゃった、メイドさんに泣きベソをかかれてみたいぃぃ。

南敏久（みなみ・としひさ）……造形助手&怪獣博士。ちょっと遅れましたがエロ星特別篇『すごい エロゲー烈伝!』、やっとこさっとこ発売中です。大量の書き下ろし分はともかく、編集部男性陣によるゲストエッセイが異様に生々しい……というか、生臭いとナカナカの評判なので、是非！　読んで頂きたいです。

平和島ミチロウPRESENTS

# シューティング迫撃砲



イラスト：さいとーあゆみ

## 第十六弾 グラディウスⅣ－復活－

メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売日：'99年2月

さて、日本全土で猛威を奮う不景気の波は一介のライターに過ぎない私の生活にも大打撃（©ファミリーソフト）を与え、1999年に入ってからというもの日々の糧すらままならず、政府から配給されるソイレント・グリーン（原材料・人肉）によって飢えを凌いでいた次第でございますが、そんな私に朗報朗報！　なんと当コーナーのスペースが拡大されることになりました。サムシングエルス！

さっそくゲーム批評編集部にお礼参りに伺ったところ、ふと見れば編集部に置いてあるアストロシティ筐体に『ゼクセクス』（ＳＴＧ／コナミ／'92）が入っているじゃありませんか。あな懐かしや懐かしや。

さっそく勝手に遊んでみちゃったりなんかして。山内さんが至極迷惑そうな顔してたけど、気にしない気にしない。聞けばこの『ゼクセクス』の基板、なんと斎藤編集長の私物というから驚き三重奏です。そんなに斎藤編集長はデモに出てくるオカマ兄ちゃんにラブラブフォーエバーなのかしらん？　奴は何者だっ！　なんてこと書いたりすると再びスペース縮小されちゃうので書きませんが。クラリス！

『ゼクセクス』といえば視覚的効果や演出でシューティングゲームに進歩をもたらした作品ですが、今回紹介する『グラディウスⅣ－復活－』でＳＴＧはまた一歩進化を遂げたように感じます。泣く子も黙って自立二足歩行する説明無用の伝説ゲーム『グラディウス』から十年、ついにシリーズが「復活」した訳であります。これで『グラⅡ』にロム交換されて速攻で姿を消した『魔獣の王国』も浮かばれるってモンですね。急降下爆撃隊！

聞けばこの『グラⅣ』の基板、なんと最新3D基板「ホーネット」を使用しているというから驚き三重奏です。ただでさえ回転率の悪いＳＴＧを、よりによって高価な新基板で出してしまった快挙（暴挙？）にまずは拍手！　しかもエブリ設定・無限ループ（工場出荷設定）という太っ腹！　今時こんな豪気なことで大丈夫なんでしょうか、コナミさん。

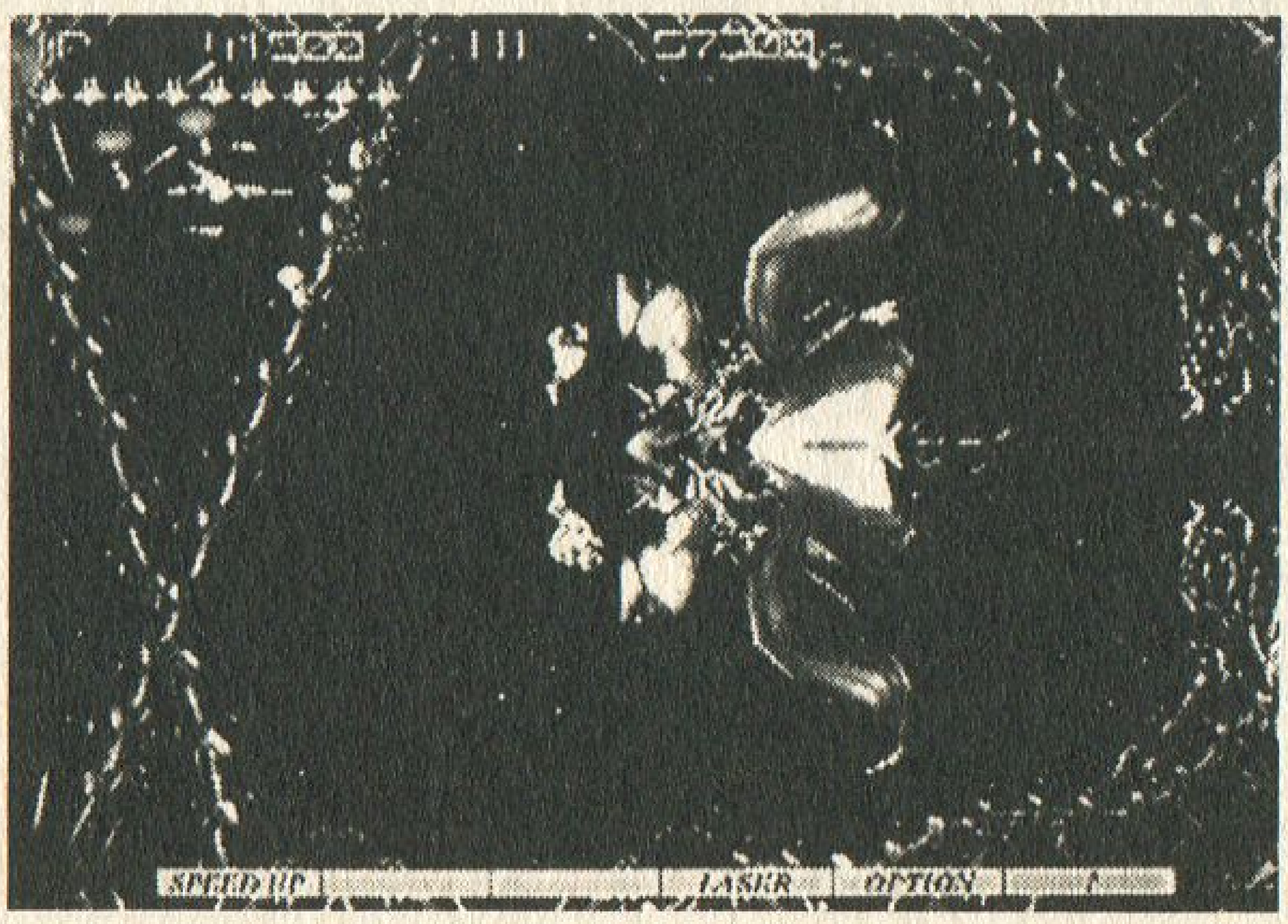
「大丈夫です。オプションハンターがちゃんと用意されてますから」（コナミ広報・小坂田氏談）

……いやそんな問題じゃなくて。

この『グラⅣ』のプロデューサーは、初代『グラディウス』の企画兼メインプログラマーを担当された方だそうです。つまり『グラⅣ』は、シリーズの生みの親が再び心血を注いだ愛の結晶。これは期待せずにはいられませんね。しかしその分、過去のシリーズ作の枠組みが色濃く反映され、システム的な目新しさはやや薄いかもしれません。むうぅ。

でもそれは続編モノの宿命でもありますよね。あまりにもシステムを変えちゃうと「こんなの『グラディウス』じゃないやい！」と言われるし、あまりにも変わらないと「前作からぜんぜん進歩してないじゃん！」と言われる……そんなジレンマや葛藤が存在するわけで。「田中麗奈は好きなんだけど、『フジカラー』のＣＭの七福神は似合わないんだよなー」的なジレンマや葛藤が存在するわけで。

そうした作る上での制約や困難がある中、『グラⅣ』はかなり良い塩梅にバランスを保ってなかなか遊べる作品に仕上がっていると私は思ったのでありますが、どうでしょうか。まぁここでゴチャゴチャ言っても始まらないんで、とりあえず実際に遊んでみるのがよろしいでしょう。というわけで今すぐゲーセンへ行ってレッツプレイ＆デストロイ ゼム オール！



誰にも文句は言わせない『グラ』シリーズの様式美、ここに再臨。

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）…ゲームライター兼エセ詩人。ネコ原理主義者。愛読雑誌「猫の手帖」を読んでいたら、『猫侍』のＡＤがあって驚き。やっぱヒューマンは凄いぜ。

# ゲームソフト批評

**いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。**

**1 ポポローグ**

## 童話的世界に遊び手をいざなう 細緻な描写と、キャラクター設定

**まるで絵本のような「ポポロクロイス」シリーズの世界。続編が見せる新しい展開とは。**

編集部 古庄 プレイ時間●35時間

### PSオリジナルとして健闘する本作品

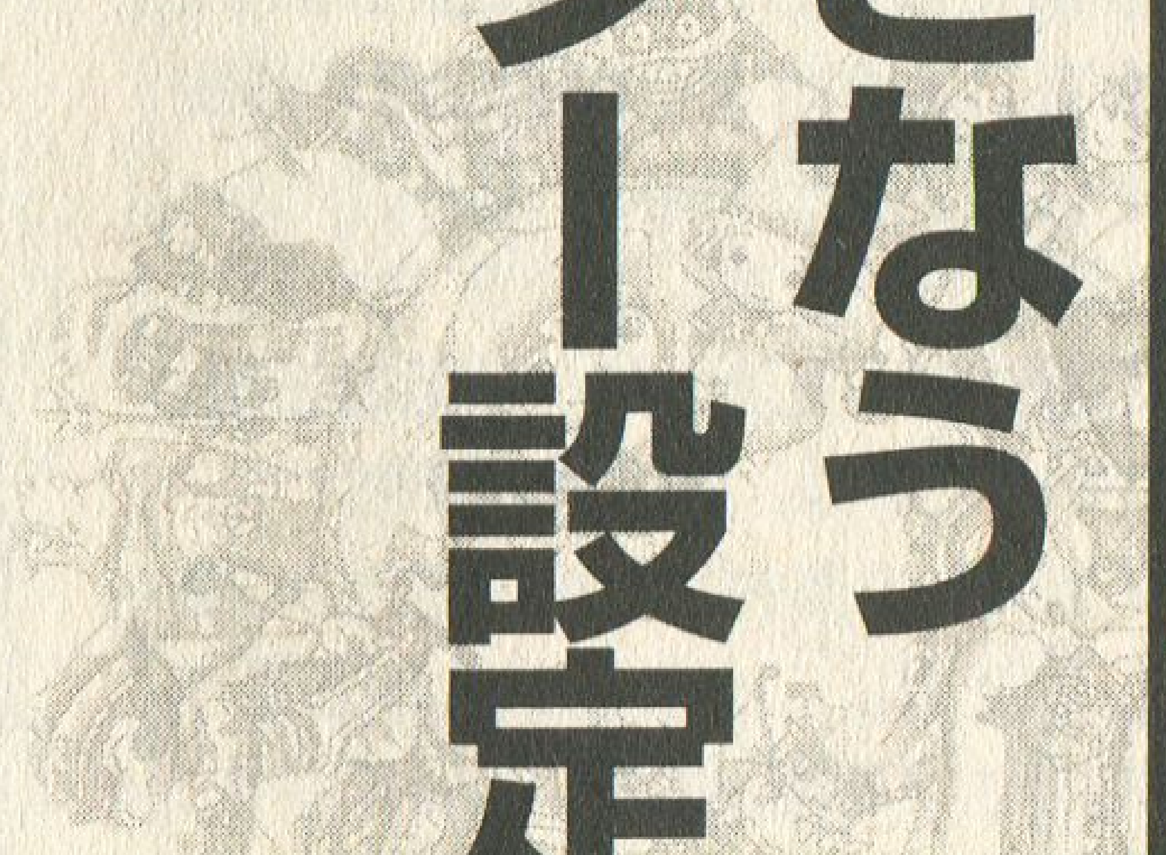
PSで始まったオリジナルRPGで、その後も人気となっているシリーズは、考えてみると少ない。RPGがハードの命運を握るといった物言いがされることが多いだけに少々意外である。結局のところ他ハードで始まったシリーズがPSのRPGを支えている訳だ。その数少ないPSオリジナルタイトルの一つが『ポポロクロイス物語』である。かつては『アークザラッド』がSCEの看板タイトルだったが、現在はすっかり『ポポロクロイス』にお株を奪われた格好だ。当然といえば当然の結果だが。

そして、その『ポポロクロイス物語』の続編となるのが本作『ポポローグ』である。

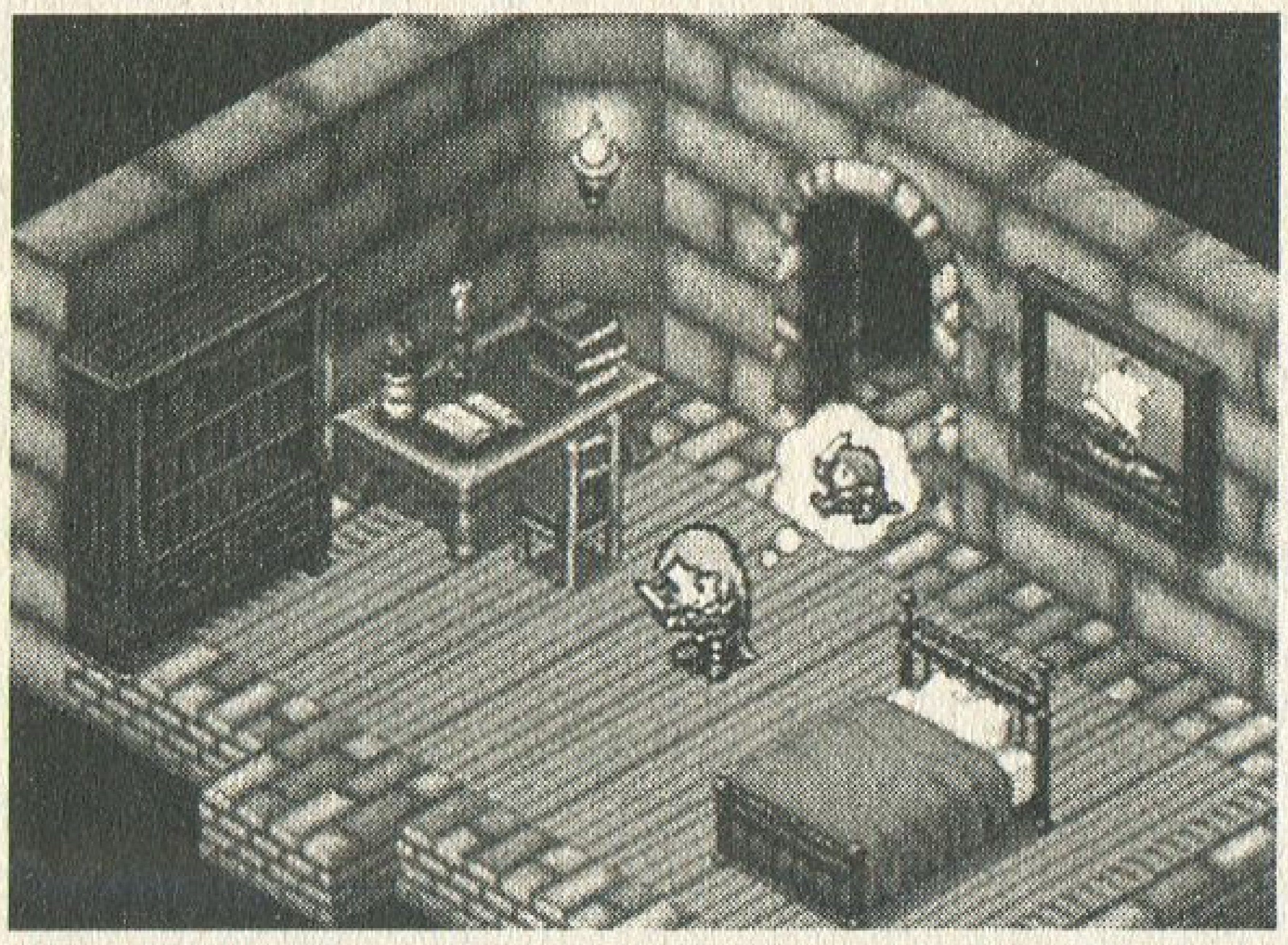
母親を救うという、誰もが感情移入しやすいストーリーを柱においた前作『ポポロクロイス物語』は、懐かしの子供向けアニメを彷彿とさせる親しみやすい絵柄と、CGではなくアニメを使った映像演出が特徴的なRPGであった。ドット絵による、細部にまでこだわって描かれた城や街の情景。これまた懐かしいアニメを思わせる分かり易く親しみやすいキャラ設定などが、絵本を読むようなほのぼのした感覚をプレイヤーの心のうちに生んだ。

『ポポローグ』は、その前作から2年後を舞台にした物語である。

ある日突然、主人公ピエトロ王子の住むポポロクロイス城と城下町が、不思議な世界に飛ばされてしまう。原因を探す為に外に出た城の兵隊たちが行方不明になり、そして主人公の父、パウロ国王までが行方をくらましてしまう。そしてピエトロは、兵隊たち、そして父を捜して、ピエトロたちが連れてこられた世界、夢幻世界の謎を解くべく旅立つ。



### 力のこもった描写がこの雰囲気を生んでいる


ゲームの中の思い出であるおみやげは、ピエトロの部屋に飾られる。

良質なアニメーションを見るかのような、細緻な部分まで描き込まれた背景描写。暖かさ、親しみやすさを強く感じさせる人物描写。『ポポローグ』は、前作に続き居心地のいい優しい世界をプレイヤーに提供してくれる。ゲームの中の世界の構築に関しては、前作以上に高いレベルにあるといってもいいだろう。

そして今回は、夢幻世界という夢の世界を舞台にすることで、お菓子のお城が登場するような、子供の楽しい夢的な暖かさや、悪夢という形で現れる恐怖をおりこみながら、全体として優れた童話的な物語へとプレイヤーをいざなう。それは大人にとっては、何か懐かしさを感じる、そして子供にとっては胸躍る冒険物語として立ち現れてくるのである。この『ポポローグ』のテレビCMでの、母親がベッドの中の子供に絵本を読んでいるというシチュエーションは、まさにこの作品にふさわしい。

また今回は、そうした物語部分に加えて、なかなかに骨のある、それゆえに遊び込みがいのあるシステム的な面白さをもプレイヤーに提供しようとする試みがおこなわれている。

スタビンカード集め、仲間として戦ってくれる傭兵探し、ピエトロの部屋を飾るためのおみやげ探しなど、収集というとついムキになってしまうプレイヤーが、それこそ大喜びしそうな様々なギミックがこのゲームには用意されている。

## 夢幻フィールドという新しい試み

また夢幻世界という設定をうまく利用した「夢幻フィールド」も、なかなかに目新しい設定である。

ダンジョン生成型RPGというと、コンシューマの世界では『風来のシレン』が有名だが、『ポポローグ』はこのシステムをフィールドマップに適用した。

RPGにおけるフィールドは、目的地へといたる距離感を身を持って感じさせることによって世界の大きさを実感させたり、そこに敵を登場させることで、ゲーム全体の進行のバランスを取る役目を担っている。

だが、ゲームが進み、プレイヤーがカバーしなくてはならない世界の範囲が大きくなればなるほど、フィールドの存在はその役割を小さくしていき、次第に意味のないものになりさがっていく。

通常こうした場合、「歩く」以外の移動手段を用意することでプレイヤーのストレスを無くしていくのだが、『ポポローグ』はそのフィールド自体を毎回変化させることで、ゲームの中でのフィールド移動に別の意味を持たせた。フィールドを歩くこともまたゲームなのである。

ダンジョン探索が次から次へ続くというのが基本的な流れである本作において、フィールドの移動でも同じ事をしなくてはならないのは、正直いって少々疲れる。だが、それは、それだけプレイ中の緊張感が持続していることの証でもある。

こじんまりとした童話的な世界を提供し続けるこの『ポポローグ』は、壮大なストーリーがもてはやされるRPGにおいて、一つのいいアクセントになっている。バラエティに溢れたタイトル構成は、またそのジャンルの成熟の度合いを示しているように思う。全てのRPGが大作指向では、やはり面白くないと思うのだ。

PROFILE

**編集部　古庄**

1968年生まれ。オールジャンルこなす30男。『ホルス』や『わんぱく王子の大蛇退治』などの昔の東映アニメ映画好き。『空飛ぶゆうれい船』がベスト。ちなみに『ポポローグ』MODチップ搭載機では動かないとのこと。コピー対策が始まっているようです。

**関連作品**

**ポポロクロイス物語**（RPG）
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月12日
この作品の登場も、もう2年以上も前になります。ポリゴン、CG全盛の中でアニメを多用したのが印象的でした。アニメ化もされています。



**ポポローグ**（RPG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年11月26日

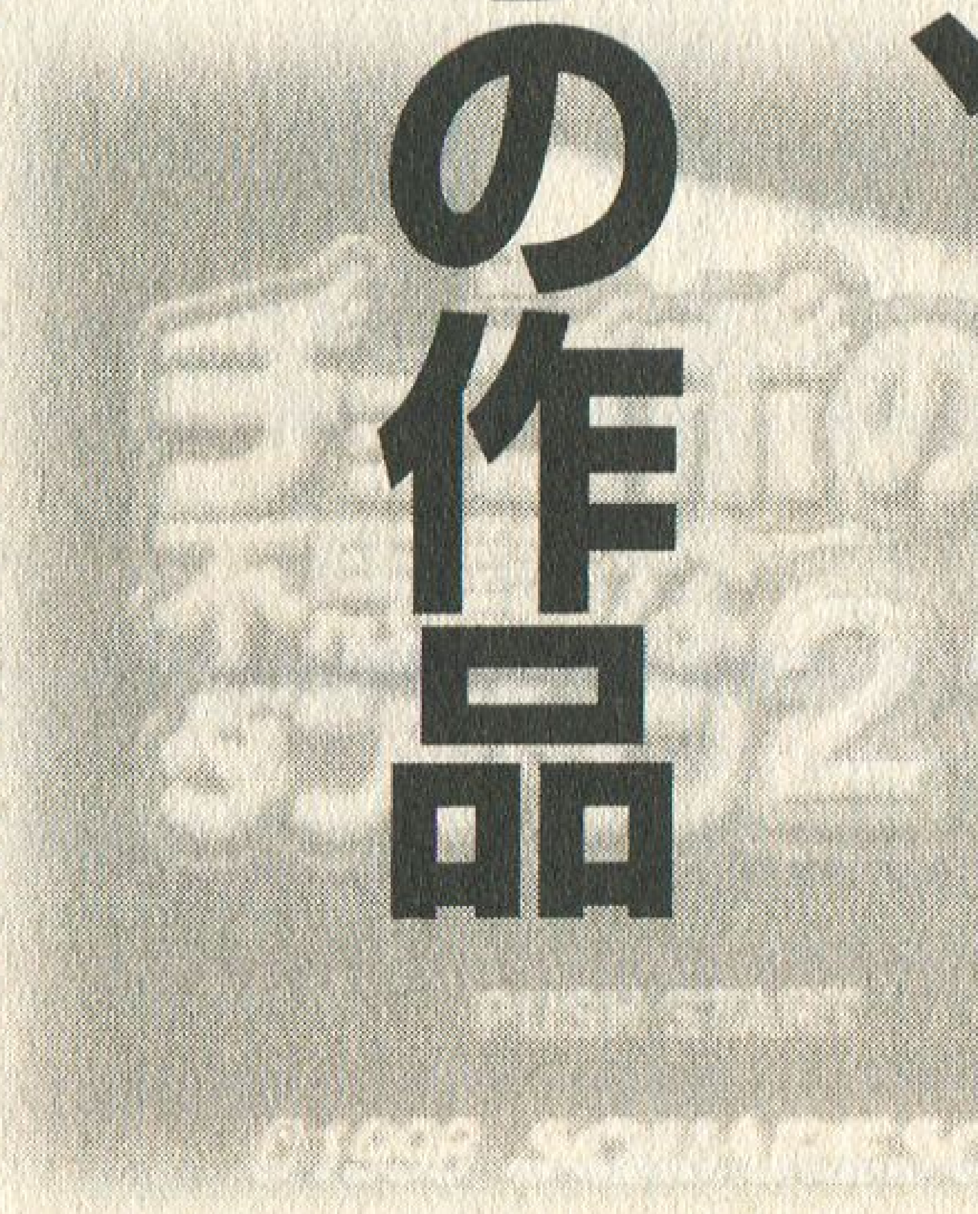
## 2 チョコボの不思議なダンジョン2

# 及第点以上の出来ながら、ただそれだけという印象の作品

**'98年の年末ソフトとして、名前だけは派手に売ったものの、肝心の内容は前作のマイナーチェンジに留まり、あまりにも変化に乏しかった。**

水野隆志

プレイ時間●79時間




### ある種のノスタルジーを感じさせはするが……

'98年年末作品としてスクウェアから発売された『チョコボの不思議なダンジョン2（以下2）』は、『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターたちを使った、ダンジョン探索型RPGの第二弾である。

RPGとはいっても、物語などで牽引していくタイプの作品ではなく、純粋にダンジョンの探索そのものを楽しむ作りになっているのが特徴だ。今となっては、こうした物語性の薄い作品は、RPGとしてはあまり見られなくなってしまっているが、もともとは名作『ウィザードリィ』のように、RPGとは、探索と戦闘、その成果としての成長に本質があったのであって、物語性や世界観は二次的な要素であった。その意味では、この作品はオールドファンにちょっとしたノスタルジックな雰囲気を感じさせてくれるといえよう。

例えば、ダンジョン内を探索していて強い武器を見つけたときの感動、壊れかかっていた武器をうまく合成で長持ちさせたときの喜び、こちらの誘導に乗って敵モンスターがトラップにかかったときの優越感……。システムを細かく解析しながら、どうしたら有利になるかを考えていくのは、なかなか楽しい作業だ。それは、かつてダンジョンハックに明け暮れ、いまの装備よりプラス1だけ良い武器を見つけたときの嬉しさを知っている古参のプレイヤーなら、きっと分かるはずの耐え難い魅力なのだ。

『2』は、システムの細かい部分など、遊びやすいという観点から見ると、前作に比べて、それなりの改良が施されている。また、とくに大きな特徴として、一度ダンジョンから出ても、レベルが継続されるようになったことがあげられる。これにより、ダンジョンから戻ることへの抵抗感が減り、無謀な探索や、それによる全滅の危機をかなり回避できるようになった。ある程度の装備と経験値を得たら、早めに帰って次に備えるという攻略法が可能になったのは、いままで『トルネコの大冒険』『風来のシレン』という同系列の作品が非常にストイックすぎただけに、より一般性に富むという面から評価できると思う。

前作にあった遊びにくさを減少させ、『2』はより一般的な作品に仕上げられている。これは作品のメインターゲットがファミリー層を意識している以上、正しい選択だったといえるだろうし、その意味で正に続編と呼ぶに相応しい作品だったのではないかと思う。

ところが、である。

たしかにオールドユーザーに、ある種のノスタルジーを抱かせる

かもしれない。
キャラクターたちの可愛らしさや難度の低下によりファミリー層に向いているかもしれない。
しかし、それでもなお、どこまで控えめに見たとしても、本作品には、どこか物足りなさを感じずにはいられないのである。

## 予定調和の枠に留まる中途半端なゲームデザイン

その理由は、様々に用意されたシステムが、いずれも中途半端に終わっていることに起因している。ただ、救いといえるのは、中途半端ぶりがまるで歯牙にもかからないほどではなく、いずれを取っても及第点以上にはなっていることだ。そのため、ここでの半端さは、システムの不備に対する怒りではなく、純粋な「やり込み甲斐」のなさに変わってくることになる。

例えば、『2』における改良点の中でも中核と見て差し支えないのが、武器・防具を壊れるまで使い切ることによって「不思議なハネ」に変わるというシステムだろう。「不思議なハネ」は、魔法の威力を高めてくれたり、強力な召喚生物を呼べるなど、主人公のチョコボに様々な付加効果を授けてくれる重宝なアイテムで、次第に困難になっていくダンジョンを攻略していくには不可欠といえる存在である。

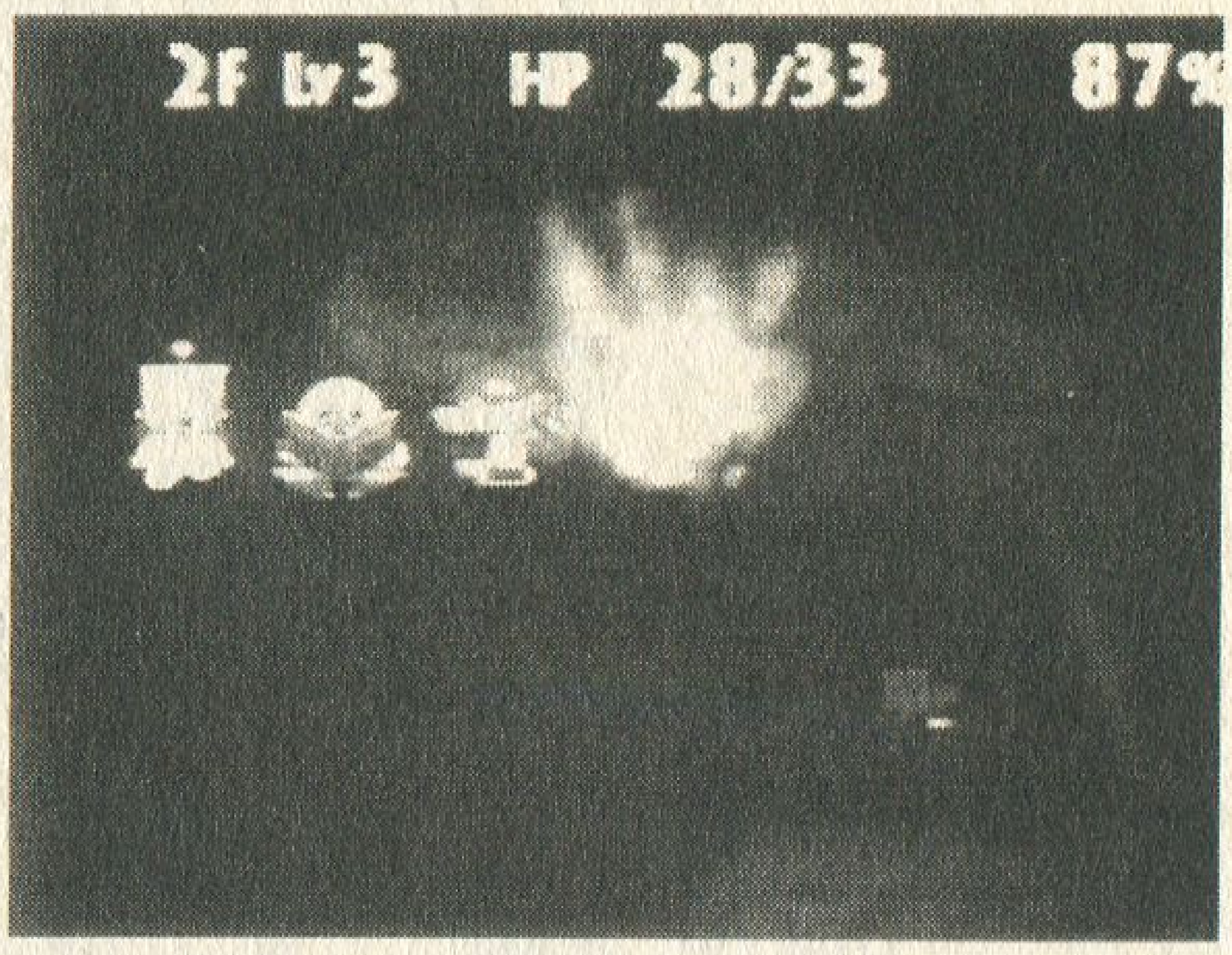
ハネを手に入れるには、長く使ってきた強力な武器を壊す必要がある、というジレンマは「AかBか」の選択の意味を持つならば面白いシステムだったと思う。つまり、武器か魔法のどちらを中心にするかをプレイヤーが選び、それぞれの道が用意されていれば、この対立はプレイスタイルの相違になり、人それぞれの楽しみを追求できたのではないかと思うのだ。

しかし、実際には、武器の強化に適当なところで見切りをつけてハネに変えていくプレイが唯一にして最も一般的な方法になってしまうのである。これには、武器を鍛え直すためのカマドの発生頻度、素材となる武器の配置、各階層のモンスターの強さ、所持アイテムの限度数を増やす「ものもちのしおり」の出現頻度など、実に多方面に渡る微妙なバランスが必要になってくる。だが、本作品はこのあたりの調整を適当なところで打ち切っているような印象が否めない。

用意されている各要素をそこそこ楽しむならば万人向けだが、それではどれも中途までしか強化できない。また今度は極めようとすると、かなりのスティック性と時間と運が必要になってしまう。いったいコアターゲットはどこだったのか分からない矛盾した作りになっているのだ。これは、正に「遊べる中途半端さ」とでも呼ぶべき奇異な仕上がりといえるだろう。

「入るたびに姿を変えるダンジョン」とは、本来、他人とは違った冒険をしてみたいと願うユーザーたちの声の具現化であったはずなのに、それを実践しているソフトが、プレイを画一化させる方向を向いていたのでは本末転倒としか言いようがない。

『2』は、確実に及第点以上の出来映えを持つソフトである。だが、69点なら文句はなくても70点をつけるには何か根本的な要素が欠けている、という印象が拭えない作品であった。



システム自体の完成度は上がっており、遊びやすい。

PROFILE
**水野隆志**（みずの・たかし）
1968年生まれ。スクウェアといえば、最近はやっぱり『FFⅧ』ですね。にしても、主人公の顔があまりにもTERU（GLAYのボーカル）に似すぎていると思うのは、私だけなんでしょうか。

**関連作品**
**不思議のダンジョン2 風来のシレン**（RPG）
メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年12月1日
前作『トルネコの大冒険』に改良を加え、絶妙のゲームバランスで多くのプレイヤーを魅了した名作。続編がN64で出るとの噂だが、果たして……。

**チョコボの不思議なダンジョン2**（RPG） メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年12月23日

3 ユーラシアエクスプレス殺人事件

# 推理物としても美少女ゲームとしても中途半端なAVG

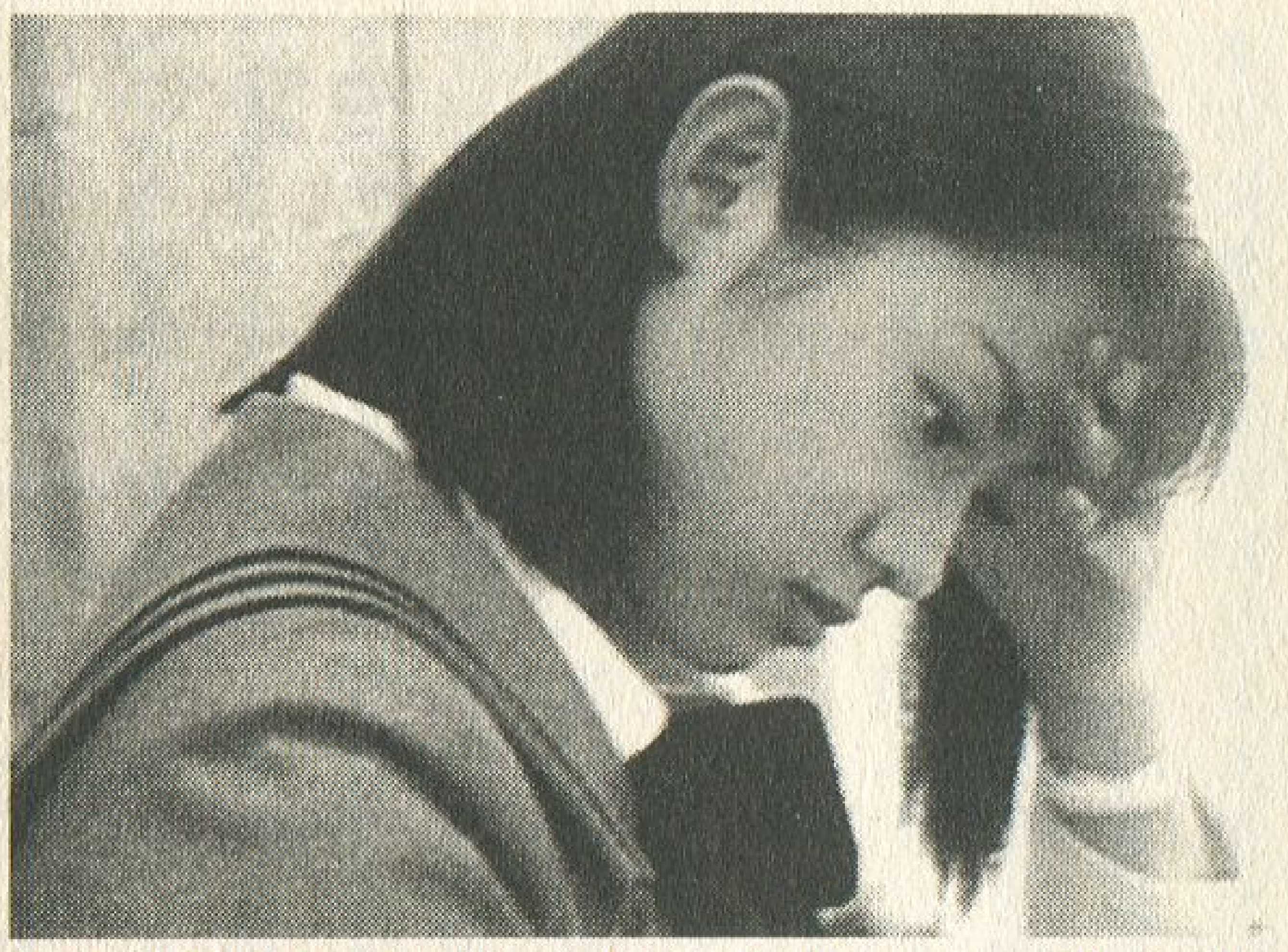
**アイドル系女優を起用し、完全実写+フルボイスで作られたこのソフトは、出来の悪い2時間サスペンスドラマのようなゲームに終わった。**

安中卓　プレイ時間●6時間

『ユーラシアエクスプレス殺人事件』は、有名タレントを多数起用し、フルボイスで喋ることをウリにした、エニックスの実写推理AVG。

事件は「私立藜明女学院」の女子生徒たちが修学旅行のため「ユーラシアエクスプレス」に乗車しているときに起こる。引率教諭が、ナイフで殺されてしまったのだ。この謎を解き、2時間以内に犯人を見つけだすのが、主人公である探偵の目的となる。

ストーリーは、いかにも推理物といった感じの設定だ。しかしそれが良く出来ているとは、正直言い難い。犯人が列車の走行中に、どこにも逃げられない以上、次の駅に待機している警察に任せることも出来るのに、何故か素性も良く分かっていない探偵に捜査を頼んだり、と序盤から疑問を抱かせられる。また、解決すべき謎のほとんどが、思い違いやら、自分の趣味でおこなった行動やら、偶然の重なりによって成り立っており、これで推理物だと言われても、あまりに強引すぎる。



殺人事件が起こった場所ということもあって、美少女たちの表情もかたいものが多い。

捜査の進め方にしても、女生徒への聞き込みのみで、死体や通路などを調べることが出来ない。したがって、あからさまに怪しい物証もいちいち話をしてフラグを立てなければならず、証拠集めもままならない。加えて、ストーリー分岐もなく一本道で進むために、犯人の証拠を見つけた時の喜びも無い。これでは、物証にもとづき、理論だてて考えて行く推理物の本質から、外れていると言わざるを得ない。

最近のアイドル系美少女をキャスティングし、全編に渡って喋らせたことは、一部のファンには魅力かもしれない。ムービーも意外と綺麗で滑らかに動く。だが、彼女たちから積極的に話しかけてくることもなく、また2時間という制限が、プレイヤーに最低限の行動しかとらせず、会話そのものを味気ないものにしていた。恋愛系ゲームであれば、また違っていたのかもしれないが、本作では舞台設定とキャスティングが、うまく噛み合っておらず、彼女たちの魅力を半減させていたようにも思える。

結局のところ、推理物としてもギャルゲーとしても、中途半端で、どっちつかずの作品であった。

PROFILE

**安中卓**（あんなか・すぐる）

中学のときに、「ダンス甲子園」に出るため踊っていたためか、最近『DDR』を猿のようにプレイしている。この間徹夜明けで踊り、酸欠と疲労で死にかけたが、それでも踊りつづけるバカ度120％のダンスマニア。

**関連作品**

**ブルー・シカゴ・ブルース（AVG）**

メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：6,800円／発売日：'95年11月22日

私立探偵J.B.ハロルドが推理のさえを見せるAVG。全編に実写ムービーを使っており、ハードボイルドさを一層色濃くしている。PS初期に発売された、実写ゲームの先駆的ソフト。

ユーラシアエクスプレス殺人事件（AVG）　メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥7,800／発売日：'98年11月26日

GAMESOFT REVIEW

4 雪割りの花

# 渋い動画で表現された、複雑な表情と小さな幸せ

**四季を舞台に記憶喪失の女性を描く「やるドラ」最終章、『雪割りの花』。雪降る港町を舞台にしたラブストーリーである本作で「動画」が表現しえたものとは。**

米光一成　プレイ時間●14時間

「雪割りの花」は、他の「やるドラ」作品と比べると地味な印象を受けるかもしれないが、微妙で複雑な感情を表現しようとしているのが伝わってくる秀作だ。

花織は恋人が死んだショックで記憶を失う。彼女のために主人公は亡くなった恋人を演じるのだが…といった導入（映画化するなら、主人公は松田洋治、花織を松たか子、小林を田口トモロヲ、相川教授を丹波哲郎、小林深雪を酒井若菜、希望）。

グレーを基調とした渋い色調、キャラクターのデフォルメの仕方、音楽（泣きのギターがむちゃ良いっす）などが、きちんと作品の表現しようとしているベクトルと同じ方向を指し示しているのが気持ちいい。



モノトーンに支配された画面。舞台は北の港町である。

キャラクターたちは、シンプルで素っ気ないデフォルメがなされている。目は小さい。鼻はきちんと両鼻孔が描かれている。大袈裟なアニメ的表現は困難だが、その代わりに微妙で複雑な表情を生み出すことを可能にしている。

たとえば、花織が、主人公を死んだ恋人だと思い込むシーン。遠くを眺めていたその顔が、おどろきから、おびえ、そして怒ったような表情に変わる。いや、このように言葉に分解してしまうと、多くの部分を取りこぼしてしまったように感じる。それほど複雑で微妙な感情が、一瞬のうちに彼女から放出されたような絶妙なアニメーションである。

また、表情やキー入力のタイミングも緻密に作られ、微妙な感情表現を的確に演出する。先ほどのシーンでは、キツい目でにらまれてキー入力待ちとなり、画面が静止する。そこまで充分に生き生きとアニメーションしているために、その静止が大きな意味を持ち、プレイヤーの心を刺す。

選択を間違えると、バットエンディングになる古典的なアドベンチャー構造（システム）も作品にフィットしている。何度も不幸な結末をむかえ、人生をやりなおし（リプレイ）、そして幾度目かの人生でやっと手にする小さな幸せ。説得力あるシナリオがこれに加われば、輪廻転生体験装置（リインカーネーション・シミュレーター）と名づけたくなるようなインタラクティブの特性を活かした物語の表現方法がこの先にあるように思える。厚いシナリオを持った「やるドラ」の登場を熱望する。

PROFILE

**米光一成**（よねみつ・かずなり）

服飾デザイナーとライターを目指すゲームデザイナー。http://www.sting.co.jp/のスティングサイトもよろしく。
http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/

**関連作品**

**ダブルキャスト**（やるドラ）
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'98年6月25日
ソニーから鳴り物入りで登場した「やるドラ」シリーズ第一弾。流れるようなアニメーションでストーリーを展開させたことで話題を呼んだ。

**雪割りの花**（やるドラ）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'98年11月26日

# 世紀末から新時代へ!? 輪廻転生する愛の物語

**盛りだくさんの花札ソフト『みちのく秘湯恋物語』でマイナーながらも玄人筋から熱い支持を得たソフトハウス・フォグ。彼らの次回作『久遠の絆』はコンシューマゲームに何をもたらそうとしたのか。**

卯月鮎　プレイ時間●21時間



世紀末である。今は魚座の時代から水瓶座の時代に移り変わる変換点らしい。不況なのも不安定なのも全部このせいらしい。オカルト学説だけど。

それはよた話としても、やっぱり時代が転換する音が少しずつ聞こえはしないだろうか？　ポップ・カルチャーのごった煮たるゲームでは、ここのところ、ちょっと不思議な流れがある。ぽつぽつとではあるが確実に、和風伝奇ものが佳作を輩出している。3Dポリゴン・ムービーに対する、2D文化の揺り戻しがあったりする。それはドット絵であり、動画表現だったりするわけだが。映画的なゲームの是非が問われる中、メディアとしてはさらに古い小説タイプのゲーム（一応ここではゲームノベルと総称しておく）に増加の兆しがあったり。ダークでブラックな世界観にそろそろ飽きて、「泣かせ」を訴求し始めたユーザーの動きがあったりする。そういった密やかなストリームが結晶化して生まれたのが、『久遠の絆』なのではなかろうか。つまり、エポックメイキング、とまで形容すると絶対誉め過ぎだが。

ジャンル名を「シネマティックノベル」と銘打った『久遠の絆』ではあるが、画面の見せ方は「映画」というよりは『雫』『痕』で有名なリーフが確立した「ビジュアルノベル」に近い。背景にやや大きめの人物が配置され、一番上にテキストが重なる。会話の流れで人物が表情を変えたり、一枚絵のビジュアルシーンが現れたり、というスタイルだ。画像のクオリティは非常に高いし、絵柄は、いろいろな意味で既発の同系列のゲームと比べるとほとんどクセがないというか今までのが一癖ありすぎたっつーか。とにかく、画面が文字で埋め尽くされる。地味になるゲームノベルにおいて、ユーザーに効果的にアピールするという役目を十分に果たしている。それではストーリー部分はどうか。

## エンタテイメント性に満ちた力強いプロット

主人公は、猟奇的な悪夢をしばしば見る以外は普通の高校生活を送っていた。しかし、謎の美少女・万葉が転校してきた時、何かが変わった。蘇った記憶は、平安時代に起こった禁忌の恋と、その哀しい顛末。その愛に呪縛された人々は、幾たびも生まれ変わり、想いがかなわぬまま死んでいくのだった。今生こそ、運命の糸を断ち切らなければ……。そんな筋立ての『久遠の絆』では、1000年・4つの時代にまたがって、さまよう魂たちの遍歴がつづられていく。

本作の構成は、現代編をベースにしつつ、要所要所で前世の記憶が挿入されるというものであり、




静かに流れる和風の音楽は出色のでき映え。

小説寄りのスタンスを取っている。その辺り、あくまでゲーム性を重視する家庭用ハードのサウンドノベルに対して、PCで発展したゲームノベルのスタイルに影響を受けたようだ。選択肢は、ゲームの攻略というよりも、登場する3人の女性の誰かへと物語の軸をずらしていくために用いられる。分岐した物語においては、プロットは概ね同じだがシナリオはかなり違う。女性達は、はからずもロウ・カオス・ニュートラルという3つの属性を表すような配置がなされ、主人公は愛した女性が生きやすい世界を勝ち取るために戦う。

「愛」というテーマを採用しつつも『久遠の絆』は従来の記号的なギャルゲー文法から一歩踏み込んだ。いくらでも情報を詰め込めるという文章の利点を生かし、1人の女性を愛する過程、その魂が何度も転生する様子をくどいほど丁寧に描き、深みを出している。例えば、家庭用ゲームで、濡れ場(こんな古い単語でしか表現しえない)がしっとりと綺麗に、なおかつ「何かが削られた」という不自然さも伴うことなく、必然性すら演出して描かれているというのは、初めてのケースだろう。おかげで、正直な話、荒唐無稽な基本プロットも、強引さがだいぶやわらぎ、これぞエンタテインメント、といった仕上がりとなっている。

## 良くも悪くも若さに溢れた作風

とはいえ、突っ込みどころが非常に多い作品でもある。分かりやすいところでは、かなり単純な誤植が多い。特に元禄編あたりでは頻出している。凝りまくった文体を使うのはいいとして、雅語の使い方がちょっと違ったり(「愁眉」とかね)、てらい過ぎて意味が取れない文章がたまにあったりもする。ノベルである以上は、活字も大事な演出方法。もう少し日本語を大事に使って欲しかった。

作劇的には伏線が伝わりづらい。褒めた手前何だけれども、すべての大元にある平安時代の「契り」などは持っていき方が拙い。「こう考えて欲しい」という意図は汲み取れるが、誤解を受けやすい構成になっている。ここでつまづいてしまうと、結構まずいことになるので、もう少し見せ方を上手くしてもらいたかったな、等と思ったりもする訳だ。同様のことは、終盤の敬称の不統一でも言える。やりたいことは分かるが……。

それでも、シナリオが力強い分、多くのミスが帳消しになっている。時代考証でウソがあったとしても白けないでいられる程、有無を言わせずぐんぐん読ませる物語だ。よくも悪くも、全編に力みかえった若さが溢れている、そんな印象を受ける。ゲームシナリオには編集者がいない。ゲームの物語性がしばしば問題になるが、実はその辺も一因かもと思っていた。しかし、本作ではスポイルされない面白さが概ねいい方に出たようだ。

それにしても象徴的な物語である。世紀末的な描写で始まる冒頭から、主人公が新しくも伝統的な存在として一歩を踏み出す終演まで。不思議と時代性に連動して物語は変容していく。

トラッドなものに揺り戻すこと。さらにその上で一歩先に踏み出すこと。それがゲームノベルというまだ若いジャンルに求められていることだろう。本作を機に、新たな強者の出現を望みたい。

PROFILE

**卯月鮎**(うづき・あゆ)

活字中毒の翻訳家見習い。最近「文庫本10冊買った方が……」と言われなくなったゲームノベル(仮称)に期待している。もっと登竜門みたいな賞が増えればと思う日々。小説でも和風伝奇ものが増えてるのは嬉しい限り。

**関連作品**

**痕~きずあと~**(ビジュアルノベル)
メーカー:リーフ/機種:Windows95/
価格:¥8,800/発売日:'96年7月26日

おそらく『久遠の絆』の形成に大きく影響を与えたリーフのビジュアルノベル第二弾。他界した父の実家を訪れた主人公は、美しい4人の従姉妹と出会うが……。人間に潜む心の闇を描いた、和風伝奇系サイコスリラー。



**久遠の絆**(シネマティックノベル) メーカー:フォグ/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'98年12月3日

エクソダスギルティー

# コンシューマハードにおける名ストーリーテラーの試行錯誤

**『EVE burst error』『DESIRE』『YU―NO』等のクリエイター菅野ひろゆき（旧名：剣乃ゆきひろ）氏。本作は独立した彼のコンシューマ向け初作品である。その試みは果たして……。**

天野譲二　プレイ時間●15時間

菅野ひろゆき氏の『EVE burst error』『DESIRE』はサターンでプレイしたが、両方とも屈指の傑作であった。昨今のグラフィックばかりが突出し、物語性においては過去の映画やアニメの模倣の域を出ない、出来の悪いRPGやAVGをプレイするたびに脚本の重要性を認識していた私としては、菅野氏の新作に大いに期待していたのだが……。

## 疑問が残るゲームシステム

本作は、ザッピングシステムを使って、3人の主人公を入れ替えながら進めていくAVGだ。しかしゲームシステム自体は疑問が残る出来だ。

本作は基本的に「見る」「調べる」「話す」といったコマンドメニューに相当するものを廃している（アイテムを使うサブウィンドウや、セーブ/ロードなどをするシステムウィンドウはある）。

場所移動は方向キーを押して移動し、誰々の家といったメインの場所からメインの場所へと移動する間も、「途中経路」の画面を経ていかなければならない。この途中経路の大半はただ通り過ぎるだけのもので、ゲームの進行を冗長に感じさせ、素直にコマンド移動させてくれた方がありがたかった。しかも移動場所の途中経路を一つの方向から見た一枚絵で処理しているため、例えば「道」→「門」→「門の裏」→「門の向こうの道」を移動する場合、前→前→後ろ→前と移動し、帰りは後ろ→前→後ろ→後ろという、変なキー操作をさせられる（マップウィンドウでプレイヤーの向いている方向を同時表示させられるが、根本的な解決には至っていない）。

そして場所移動して、人物に遭遇すると会話が一方的に延々と続く。同行メンバーを選択したり、会話の話題を選択できるときもあるが、大きな分岐をもたらすような選択はなく、ストーリーは一本道だ。前述のたるい移動と謎を解いた結果がこれでは、プレイヤーが駆け引きを楽しめない、ムービーだけが綺麗でゲーム部分は粗雑なゲームと同類だ。従来の菅野氏のコマンドAVGのように、無意味なコマンドを選び続けて相手をおちょくるような楽しみもできないし、そういった意味でゲームとしての面白さに欠ける。本作はAVGというより、テキストを読むことに重点を置いた（しかも一本道の）サウンドノベルといったほうがよいかもしれない（実際、本作は声優を使っていない、テキストと画像中心のゲームだ）。

## 人物造形は見事だが……

それでは、そのストーリーはど



画像のクオリティは高いが、フォントは少々読み辛い。

うか。全体的なストーリーは、過去・現在・未来の世界の主人公達が、「神」を巡る善と悪の立場に立ちながらも、最終的に一つに集結していき、人類に脅威をもたらす「神」の謎に遭遇するというものだ。各章のストーリーはそこそこ楽しめ、特に女性関係に振り回されながらもハードボイルドを気取るトレジャー・ハンターの少年が主役の現代編が面白い。

全体的に人物造形は見事で、テキストもくどさはあるものの、それ自体のクオリティは高く、安心して楽しめる。しかしストーリー自体の展開は、かなり乱暴だ。例えば某キャラクターが本来憎悪すべきキャラクターを言われるまま妻にするところでは、その心情の変化の描写が淡泊で唐突。また、登場したキャラクターが実は（意外性のない）××でした～というところでは、伏線の張り方に無理があり安直に見える部分も目立つ。

謎解きも、同様だ。未来編で、手に入る書物に書かれているクイズを解くとアイテムが手に入るなんて、それまでどこにも説明がされていない。謎解きの難易度云々以前に、唐突に感じられるだけだ。

唐突な点は、ザッピングシステムにも見受けられた。過去編で主人公が行き詰まった時、「はるか未来での情報が必要」と言われて、未来編で手に入る情報が必要になるというのは、ゲームシステムとしては納得できても、過去編の主人公としては何の情報もなくいきなり謎を解いたことになり、ストーリー的に破綻している。ある場所の罠を解除するために複数の地点に人間が同時にいなければならないとか、ザッピングシステムを必然とする場面もあっただけに、こういったシステム依存の強制的な展開があるのは惜しまれる。

## 求められるクライマックスの深み

本作のテーマは「地球と人類の相克」すなわち「一概に正義と悪に区別できない立場の対決」だと思うが、『真・女神転生』のようにプレイヤーの選択によってストーリーや展開が変わるわけではなく、結局一本道の脚本通りに流されるだけ。特にクライマックスで二つの「善であり悪の思想」が対峙した結果、一方があっさりと相手の言葉通りになって終わりというのは、乱暴すぎる。ゲーム性を考えるならば、ここぐらいはプレイヤーに選択させて欲しかった。

ゲーム性を無視してストーリーだけ見ても、「主人公が善と信じた行為は、自分の住む地球にとって悪だ」という結末は衝撃的でも何でもなく、過去に語り尽くされたテーマであり、新味がない。

個人的に前述の菅野作品が傑作だと思うのは、ザッピングシステムやグラフィックといったゲーム的な部分以上に、「周囲の人間たちの思惑の中で悲劇に沈む人間の心」という物語の収斂の仕方がうまかったためだと思っている。しかし本作は、拙速なシステムと展開のためにプレイヤーが誰にも感情移入できなくなったまま話を大きくしただけで終わってしまい、ちょっとした「感動的な」アニメ作品テイストの凡作に終わってしまった印象が強い。

余談だが、本作には輪姦や性行為を彷彿とさせる場面があり、まるでPCの18禁ソフトを削除して移植したような違和感が残る。本作は大幅に作り直してPCに移植してみるのもいいかもしれない。

PROFILE

**天野譲二**（あまの・じょうじ）

1967年生まれ。雑誌編集者兼物書き兼電子遊戯鬼畜道師範。ゲームはガキの玩具に留まらないので、健全なゲームしか許さない不健全な状態は勘弁して欲しい、今日この頃。ＨＰは
http://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

**関連作品**

**EVE burst error**（AVG）
メーカー：シーズウェア／機種：PC-9801／
価格：￥8,800／発売日：'95年11月22日

政府の調査員・法条まりなと探偵・天城小次郎。全く関わりのない２人の視点はやがてひとつの事件へと収束していく……。マルチサイトシステムと剣乃ゆきひろの名を一般に知らしめた傑作ＡＶＧ。



**エクソダスギルティー**（RPG&AVG） メーカー：アーベル/イマディオ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年11月26日

7 玉繭物語

# 新たな光はほの見えるものの、悔やまれる詰めの甘さ

**キャラクターデザインにスタジオジブリの近藤勝也氏を起用するなど豪華スタッフを迎えて作られたモンスター育成系RPG『玉繭物語』。一風変わったアジア風世界観でも話題になった作品ではあるが。**

岡村豪志　プレイ時間●15時間

「合成」という言葉を聞いて思い出すのは、学生時代の化学の実験である。混合した水溶液や金属片が、一瞬にして変色したり発火したりするのを見ると、わけもなく胸が高鳴ったものだ。

さて、そんなわけで『玉繭物語』。このゲームの主軸となるのは、集めてきた仲魔、もとい森のしもべを合成し、さらに戦闘を繰り返して育て上げるというもの。モンスターの合成、というとどうしても有機的な印象を受けるが、実際には実に無機的であるといえる。手足などの各部位に武装を取り付けて強化していくメカ物、と言えば伝わりやすいだろうか。合成する度に各々の攻撃手段を継承していく様は、まさにそれ。四属性の相克関係などを考えあわせ、さらには母体の持つ要素を取捨選択していく。自らの手で新しいものを作り上げるという感覚が味わえるその過程は、なかなかに小気味良い。




ジブリキャラはらしくポリゴン化されてはいるが…。

合成毎に変容してしまう外見と、合成後の能力との兼ね合いを考えさせられるのも、新しい部分といえるかも知れない。

だが、このゲームは未完成であると言わざるを得ない。あまりにも戦闘が重すぎるのだ。省略の効かない演出を繰り返し、その都度ローディングを行う。これでは時間的にはもちろん、精神的にも多大な負荷と損失を被ることになってしまう。殊にこのゲームにおいて、合成の起点、システムの核となる部分で密接に関係しているだけに、これは「致命的な欠点」と言っても過言ではない。その他、RPGでありながらあまりにも少なすぎるイベント数、プレイヤーを置き去りにして突き進むシナリオ、ユーティリティ関連の操作性の悪さ等々、未完成と言える要因の数は、決して少なくはない。

とはいえ、他に良いところがないのかと言えばそうでもない。美しいグラフィックやOPアニメ、東洋風でありながら他とは違ういっぷう変わった世界観など、その他に光る部分も少なからずある。育てた仲魔で他のプレイヤーと対戦できるという点からも、本編は度外視してでも合成の部分で楽しんでもらおうという意図が見える。それだけに、もっとプレイヤー寄りの立場で制作されていればと残念でならない。実に惜しい、といえる作品であった。

PROFILE

**岡村豪志（おかむら・たかし）**

ソフトリセットのないゲームは評価を1ランク下げる皮肉屋。それはそうと前号の批評で『東京魔人学園剣風帳』がサクッとみぞおちにヒット。年末のクソ忙しい時にハメていただいて、カツラ珪氏と開発関係者諸氏には恨んで良いやら感謝して良いやら…。

**関連作品**

**ポケットモンスター（RPG）**
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,980／発売日：'96年2月27日
モンスターの収集・育成系ゲームの金字塔。「既に終わったハード」といわれていたゲームボーイの寿命を大幅に延長させる程爆発的なヒットとなり、多くのフォロワーを生んだ。

**玉繭物語（RPG）**　メーカー：元気／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年12月3日

GAMESOFT REVIEW

8 I.Q FINAL

# ゲームの中に込められた制作者の意図。その目指す地平

## 広告、映画、そしてゲームと各方面で異才を放つ佐藤雅彦氏が織りなすインテリジェンスな世界。プレイヤーは音と論理的思考に襲われることとなる。

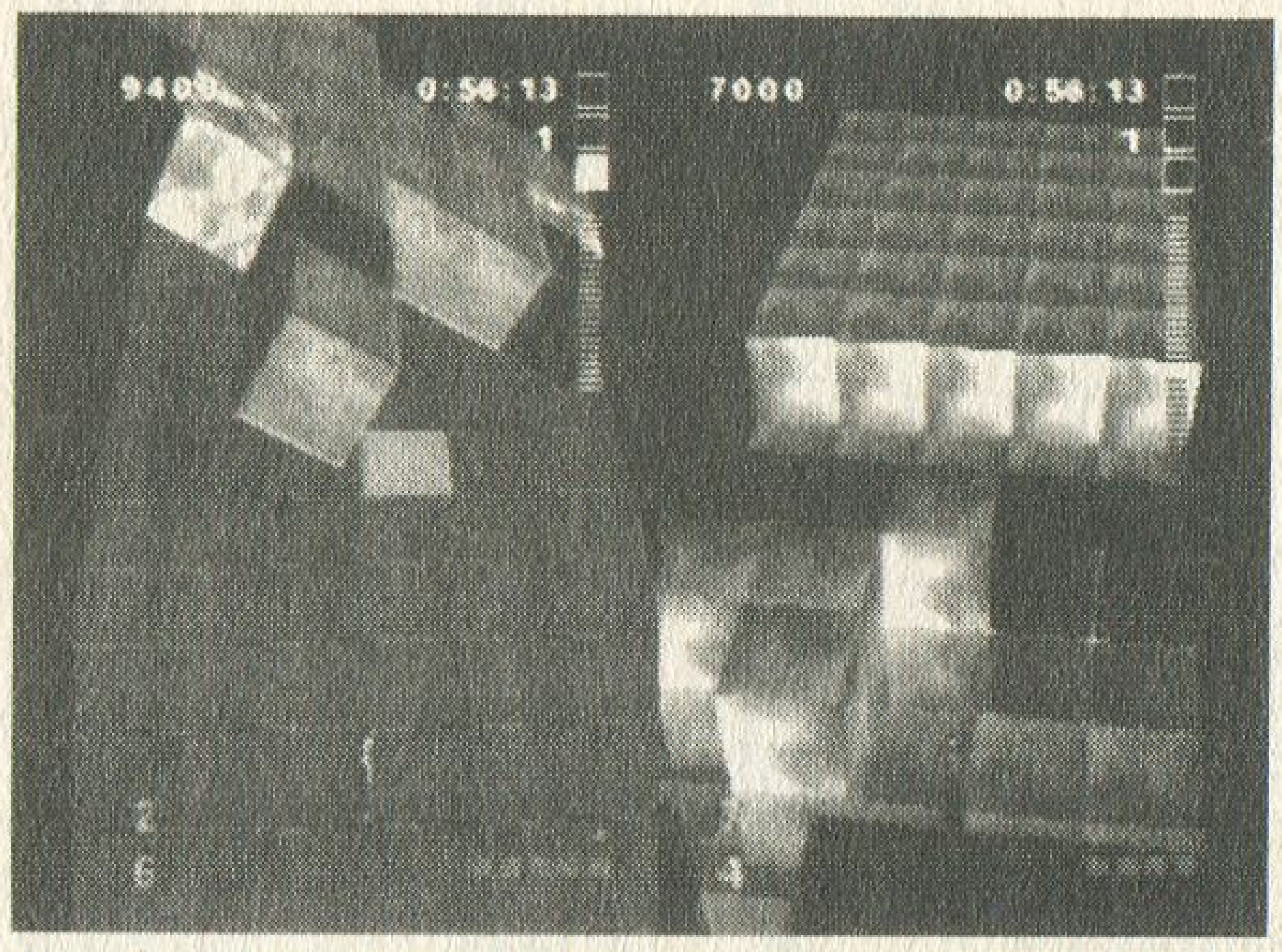
イワタカヅト　プレイ時間●9時間

インテリジェンス。高品位、洗練、そして知性。スマートさが集約された敷居の高い言葉である。

このキーワードを作品に投影させることに成功した『I．Q』、さらにそのリソース版として登場した『I．Q FINAL』。本作は、前作をフェイスリフトし、プレイスタイルの変更などが施された内容である。

…さて、『I．Q』といえば、そのユニークなコンセプトワークに注目せずにはいられない。ひと口に「インテリジェンスなゲーム」といっても、このコンセプトをユーザーにアピールするのは、非常に困難なことである。しかも、これまでの通念では、「インテリジェンスなゲーム」などという商品は、少なくとも家庭用ゲームでは、ニーズではないとされてきた。

ところが制作者は、いくつかの技法を用いて「誰も飛ばなかったハードル」に挑んだ形跡が伺える。



新しく導入されたSURVIVALモード。二人対戦も可能となった。

まず目につくのは、背景。ステージのバックには、何の変哲もないスミベタ（黒一色）の背景が広がっている。これ以上ない、というレベルまで達したシンプルさ。パズル面（ステージ）を集中的にアップライトさせようという意図がまず伺えるが、その効果を賞賛する以前に、この作品のカウンターオブジェクションであるキューブによりソリッド感を与え、立体が持つ「理系エネルギー」を見事に放射させている。こうした数学的演出は「インテリジェンス」というキーワードを構成する上で、必要不可欠なことである。

そしてもう一点は、BGM。曲の随所にサンプリングされている女性コーラスのインスパイア（響音効果）は、かなり洗練された演出である。無機質なステージ空間に奏でられるオペラ調のソプラノは、プレイ中のユーザーに「貴族文化」の一端を提供するもの…とは少し言い過ぎだが、従来のパズルゲームとは明らかに一線を画す「品のよさ」を率直に感受することができる。

こうした前作の成功要素をそのままに、本作では、問題作成機能や全100問のクリアを目指すモードなどのプレイスタイルを新たに提供。その結果、ユーザーの思考熱量をさりげなく上昇させ、よりインテリジェンスなゲームに仕上がっていると言えよう。

PROFILE
**イワタカヅト**
ゲームシナリオライター。ドリームキャスト発、某ロールプレイングゲームのシナリオ制作中。今後、Win版18禁アダルトゲームのシナリオに着手する予定。

**関連作品**

**I.Q (PZG)**
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'97年1月31日
迫り来るキューブを効率よく消去することを目的とした良質のPZG。制作者の佐藤氏はゲームにだけでなく映画にも挑戦されている。初監督作品「kino」は一月中旬公開。

**I.Q FINAL (PZG)**　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'98年12月23日

9 ヴィジランテ8

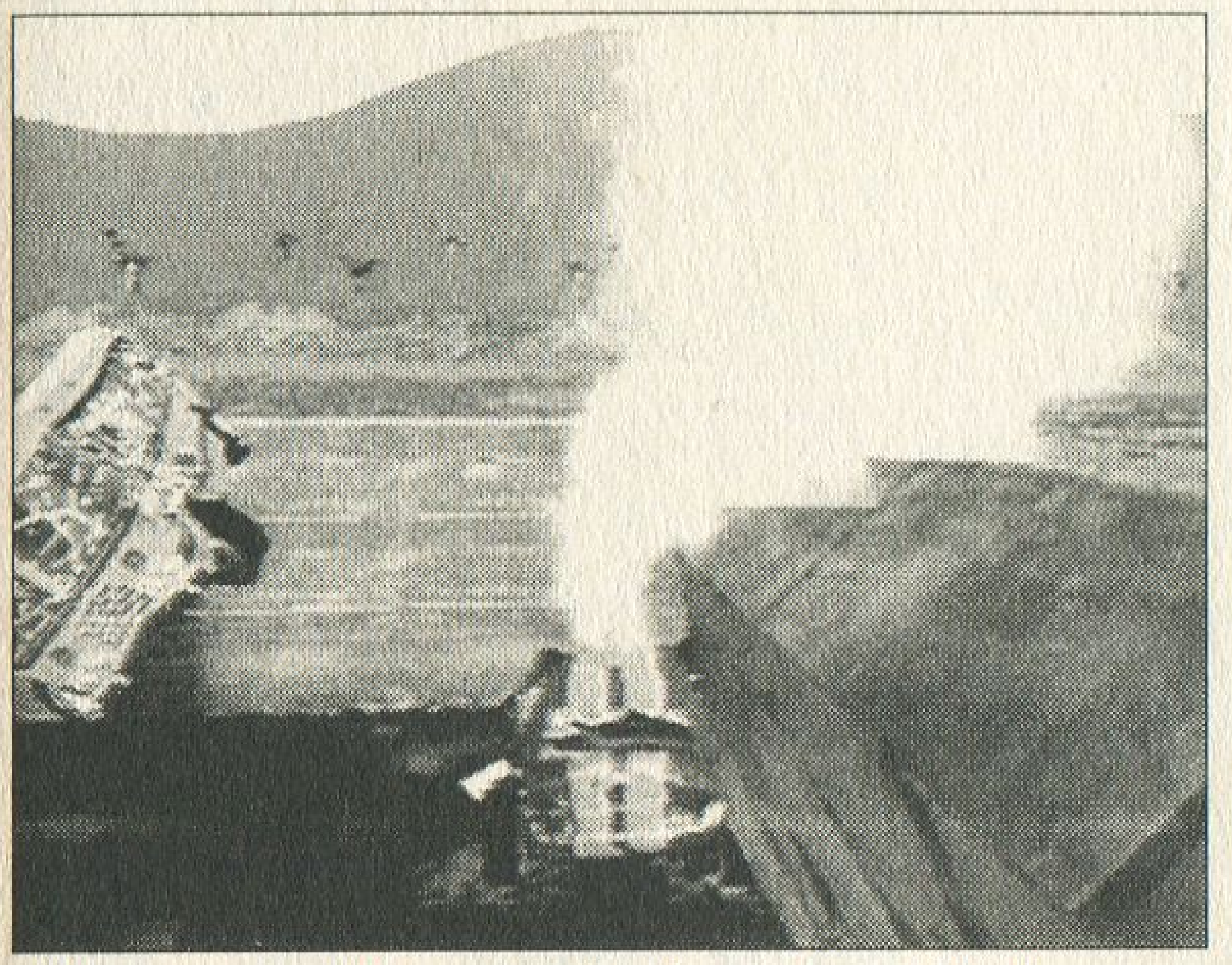
# 洋ゲーらしい大胆なバカさ加減が心地よいドライビングコンバットゲーム

**本作は、武装した12台の車を縦横無頼に操り、破壊の限りを尽くす今までにない最新型対戦アクションゲームであった。**

ウガニク　プレイ時間●27時間

深刻な燃料不足で悩ませる時代に油田を巡って最凶極悪テロリスト軍団コヨーテと、正義の自警集団ヴィジランテが争うレーシング対戦アクションゲーム『ヴィジランテ8』。フィールド上に点在する敵側の車を全て殲滅すればクリアというい たって単純なルールで、レーシングゲームとしての要素は全くない。車を使った対戦アクションゲームと言ったところか。

このゲームのウリは、やはり破天荒で飛び抜けた馬鹿ッぷりであろう。ミサイル、マシンガン、ロケットランチャーを搭載した車やスクールバスが広大なフィールド上で撃ち合い、せめぎ合い、殺し合い、時にはUFOが、蜂の大群が、落雷が襲ってくるなどと洋ゲーならではの豪快さがあふれ出ている。



武装したスクールバスを撃破。向かうところ敵なし。

武器も幾つか用意されており、コマンド入力によって攻撃効果も違ってくる。敵をロックしたりされたりと気分はまさにロッキンオン！　ただ闇雲に撃っているだけではなく、これらの要素を考えながら戦わなくては容易には勝てない。

それと見るものを圧倒させる美しいグラフィック。突然、飛行機が飛んできたり、巨大な雪の塊がなだれ込んできたりと迫力のある仕掛けや、ビルや建物が破壊された時の爆発によるエフェクト効果。自機がダメージを喰らえばフロントガラスが割れたりドアがへこんだりと破損された部分をきちんと表現するなどと、大味な所にきちんと細かい部分にも配慮がいきわたっている。

ただ、接近戦や舞台が夕方や夜になると、敵の車や建物が見づらくなって何がなんだか分からなくなってしまう時がある。それと、せっかくミッションがあるのならただ建物を守る、破壊するだけではなく『ブラストドーザー』のようにステージごとに違ったミッションを与えて欲しかった。

そういったマイナス要素もあるがゲーム全体に漂う豪快なバカバカしさが見事に吹き飛ばしてくれる。ただの洋ゲーらしい大雑把な馬鹿ゲーではない、かなり丁寧に計算されて作られた狙った馬鹿ゲーといえよう。

PROFILE

**ウガニク**

エロゲーライター。このゲームをプレイしたら思わず車を改造したくなってしまいました。ミサイルとかつけて、大晦日に集う暴走族をやっつけるの。モンちゃんみたいに。

**関連作品**

**ブラストドーザー（ACG）**

メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：￥6,800／発売日：'97年3月27日

汚染された地域をクリーンにするために、何故かひたすら建物を破壊しまくるアクションゲーム。ただ破壊するだけではなく、レースゲームありパズル的な要素もありと一粒で三度美味しいソフトである。

ヴィジランテ8（ACG）　メーカー：シスコンエンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年11月12日

GAMESOFT REVIEW

10 破壊王

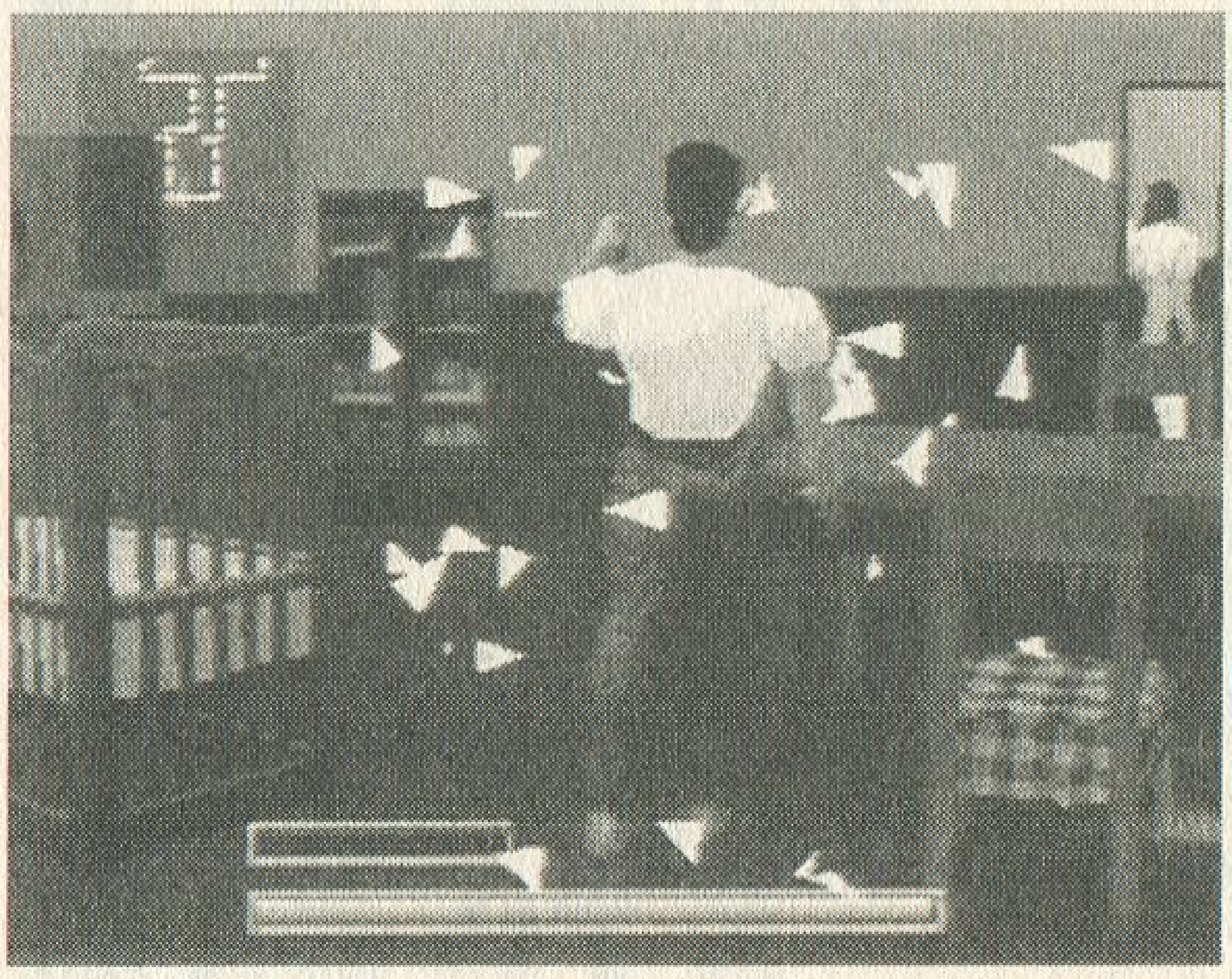
# 『破壊王』というタイトルとは裏腹に、カタルシスがいまいち薄い作品

**とにかく建物を壊すことが目的の本作品、だがそこに必要な「壊し甲斐」があまりにも感じられなかった……。**

南敏久　プレイ時間●10時間

この『破壊王』は、一介のサラリーマンが怪人やら怪獣に変身しては家や街をブチ壊す3Dアクションゲーム。なにしろ「破壊」の「王」との事ですから、こちらも役作りのためゴジラやガメラ等の怪獣映画を10本、カロルコ社製アクション大作を5本、女子高生レイプもののAVを1本見て破壊本能を十二分に高ぶらせたところでプレイに及んだのですが……アララ？　ちょっと気合いを入れすぎてしまったカシラ？

平凡に暮らす主人公の元にある日……といったストーリーについてはどうでもいいのです。最初のうちこそ家族や社員の逃げ惑う中、TVや机にモーゼンとダッシュしてはバキバキに壊して廻る主人公の姿を見てゲラゲラ笑いながら遊んでいたのですが、主人公がオッサンから怪人、怪獣に進化（？）して壊す対象がダムやら東京タワーとどんどん派手になっていくに従って、プレイしている僕のボルテージは逆にグングン下がっていってしまうのです。壊しても壊してもワラワラと無限に湧いて出る敵がウザったい（特にヘリコプター強すぎ）とか、怪獣の動きが軽すぎるとか、BGMが一本調子だとか理由はイロイロあるのですが、やっぱり一番問題なのは何においても「壊し甲斐が無い」というトコロでしょうか。


まずは家庭内暴力から。始めの内は面白いのだけれど。

質感も重量感も無い……というか、ビルだろうが電柱だろうがポリゴンが薄焼きおせんべのようにパリパリ割れて、壊される側のリアクションとしては最低です。前記の映画などを見てもらえば分かると思いますが、破壊シーンはこの手の作品のキモみたいなもんで、ココが（作劇上、作り物上含め）細かく造り込んであればあるほど見る側、体験する側のカタルシスは増大します。それは観客もキャラクターも共に日常から非日常の世界に一挙に巻き込まれていく瞬間だからです。それだけにこのゲームに登場するあまりに無機的な、人の生活の息吹も感じられない街は壊しても何にも面白くないのですよ。ステージ数はもっと少なくていいしフィールドももっと狭くしちゃってもいい。ゲームの内に徹底的に造り込まれた街を、そこに住んでいる人々の日常を破壊してこそ、真の「破壊王」とよべるのではないでしょうか？

PROFILE

**南敏久**（みなみ・としひさ）

フリーの造形助手＆怪獣博士。最近ゲームはご無沙汰マガジン。DCの『ゴジラ』ってどうなんでしょ？　ちなみに好きな破壊シーンは映画『メカゴジラの逆襲』の回転ミサイル一発で街一つ吹っ飛ぶトコロ。さすが中野昭慶特技監督!!

**関連作品**

**GODZILLA GENERATION (ACG)**

メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'98年11月27日

ドリームキャスト本体同時に発売された本作品は、プレイヤーがゴジラ、メカゴジラとなって日本中の街を破壊するという内容。ゴジラファンには楽しめるが、『破壊王』同様もっと壊し甲斐があればなお良かった。



破壊王 (ACG)　メーカー：FAB／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年11月12日

11 1on1

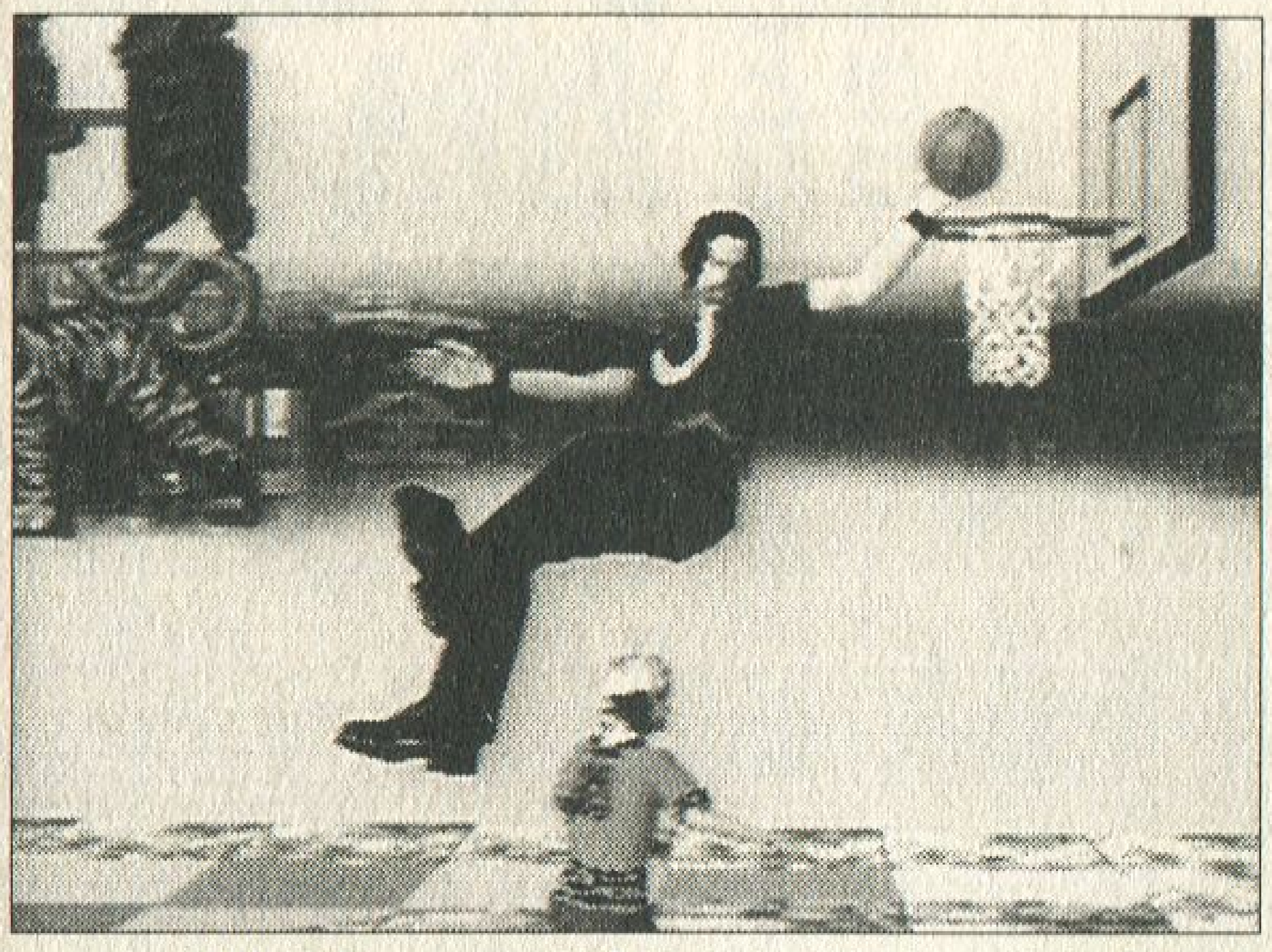
# 自らのコンセプトを煮詰めることを怠り、中途半端さだけが目立った作品

**格闘ティストを盛り込んだ、井上雄彦氏によるキャラクターデザインによるバスケゲームとして注目を集めた本作品だが、その出来は…。**

重田秀一　プレイ時間●20時間

『1on1』はバスケの中でも手軽なマンツーマンスタイルを元に、バスケに見るラフプレーのワイルドさをパンチやキックという明確な形で盛り込んだ、見た目変わったバスケゲームである。その内容は、バスケのルールに準拠し、醍醐味である、ディフェンスをかいくぐり駆け抜けるスピード感や、シュートを決める爽快感、戦略的ラフプレーのパワフルな面などをゲーム的に表現しようとした作品である。だが、そういった点を上手くゲームに反映出来ず、バスケ部員のトレーニングのような味気ないモノに終わっている。

マンツーマンでの対戦であることから、最初のディフェンスを突破すれば、その数秒後にはシュートを決めることが出来る。ブロックされそうになったらワンテンポずらしてシュートすればいい。そのゲームシステムとフィールドの小ささから、対戦格闘のような駆け引きが存在せず、一勝負が簡単に着きやすい短絡的なものになってしまっている。そのため、用意されているシュートにもっていく為のコマンド技も、結局見せ技でしかない。ディフェンス技にしても、相手にかわされてしまうとそのモーションの大きさから致命的なロスを生み易々とゴールを奪われることになり、必然性に欠ける。



コマンド技のシュートを決めたときには、それなりの爽快感があるのだが…。

また、ボールを奪うスティールはキックパンチ技となる。何でもありの格闘が一瞬でも出来そうに感じられるのだが、単に派手なだけで、チャージングにあたる行為はファールであるなど、その中途半端さがかえって本来のバスケが見せているルールの隙間をかいくぐり審判の目をかすめ行う戦略的ラフプレー感をだいなしにした、大味で半端な格闘にしか見えない。相手の隙や心理をついて奪う為のテクニックであってこそ、そこに互いの思考が交錯し合う面白さということが忘れられている。

実際の1on1は基礎的攻防感覚を養うトレーニングの一つであるため、バスケの醍醐味を表現するには題材として貧弱であり、また盛り込まれた格闘要素は、考えていたであろうボールを奪い合う格闘ゲームにも似た漫画的ダイナミック感を上手く表現できず、非常に中途半端な作品となってしまった。コンセプトは面白いモノと感じるだけに残念である。

PROFILE
**重田秀一**（しげた・しゅういち）
現在ある大手ゲーム会社に勤める造形屋。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろいろなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりとはまりたいと思うこの頃。

**関連作品**

**NBA プレイ バイ プレイ**（SPG）
メーカー：コナミ／機種：アーケード／
発売年度：'98年
アーケードで稼働中のNBA公認３Dバスケットボールゲーム。最大２人VS２人で協力通信プレイが可能な点がウリ。だれも協力してくれないけどね…。

**1on1**（SPG）　メーカー：ジョルダン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年11月26日

GAMESOFT REVIEW

12 NoëL3

# NoëLシリーズの最新作。大胆な方向転回は果たして成功したのだろうか

女の子との会話システムが好評のこのゲームも今回で3作目。あえてプレイステーションという舞台を外して、サターンで出したその真意とは？

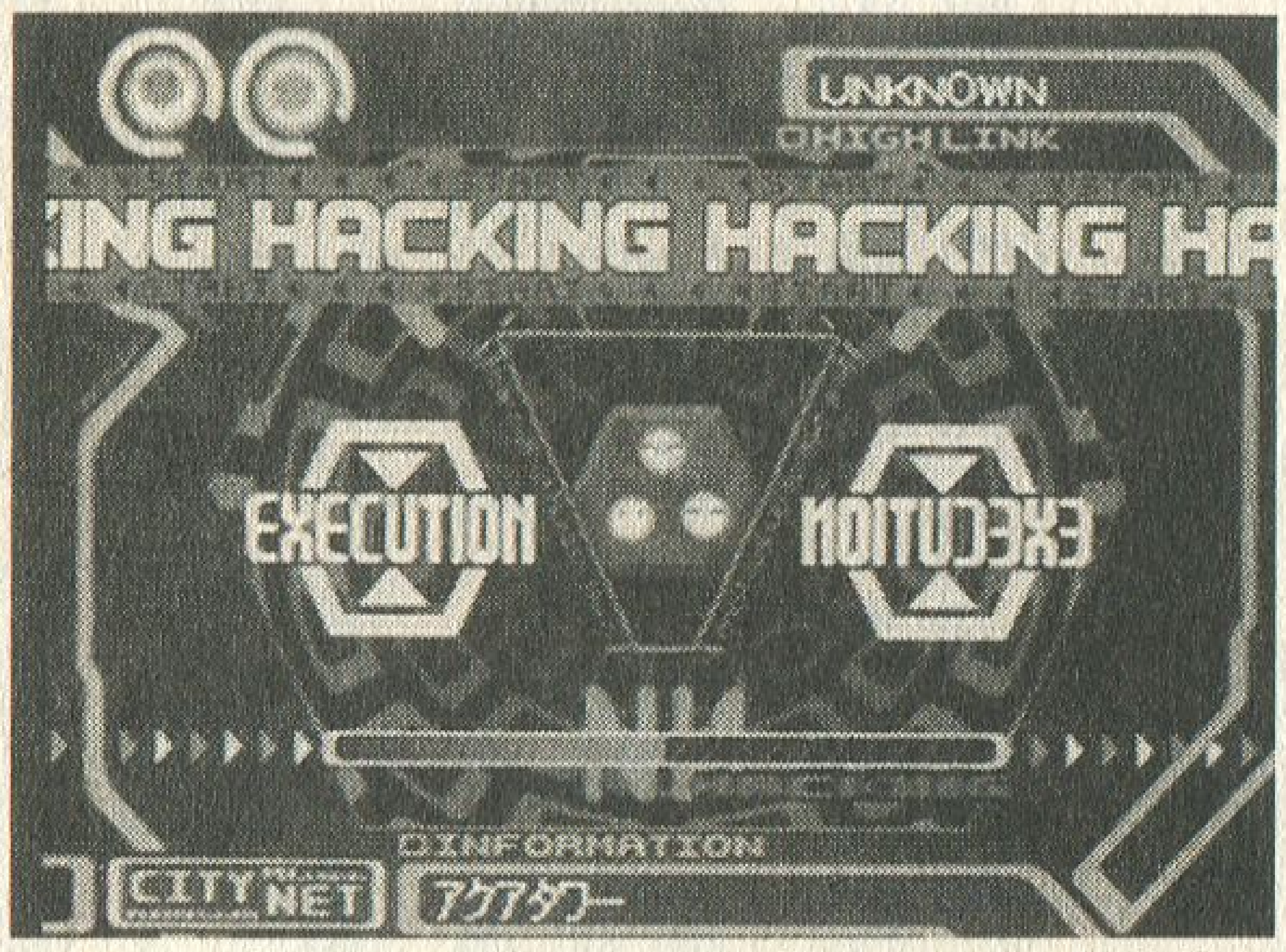
BIG☆BURN　プレイ時間●32時間

## 『NoëL』シリーズの落日と最後のプライド？

『NoëL』は、洗練されたインターフェイス、会話自体の楽しみを追求するという野心的なシステムであったが、実際の作り込みが甘く、不満の声が高かった。続編「La Neige」のマイナーチェンジも、この欠点を補えずに、却って評価を落とす結果に終わる。

こうした1、2作目の不調を受けてか、『NoëL3』は非常に興味深い路線修正を行っている。それは『NoëL』の本質すら揺るがしかねない、バクチすれすれの思い切りの良さだ。

メインだったVP（TV電話）が「従」に退き、「ハッキング」が「主」になったことだ。ハッキングとはネットワークから情報を奪う行為だが、本作では人質の救出というポジティブな目的に用いられる。




ハッキングシーン。こういったグラフィックは非常に凝っている。

これと併用されるのが、リモコンカメラ「思い出君」である。校内の各場所に飛び、拘束された生徒を確認するのだ。基本的なシーケンスは、情報の取得→人質の探索→脱出を誘導と進む。

VPは強制着信、即ち「イベント」でしかなく、物語の展開に影響することはない。そのため大幅に簡略化されており、ボールを受ける→光ったら投げる、を繰り返す単調さだ。

校舎がテロリストに占拠され、内部と外部のハッカーが協力して対決する設定は「ダイ・ハード」のイメージを強く与えるが、「情報を集める」とは、「女子高生たちのプライバシーを探る」ことに他ならず、のぞき魔の倒錯した気分が味わえてしまう。

目的が明確であり、拡張RAMに対応したレスポンスも良好で、前2作と比べて間口を広げる配慮がうかがえる。が、VP会話がオヤジ臭すぎて、付き合うのが苦痛だ。おまけにスキップさえ効かず、「親切の原理」は消し飛んでいる。

一次的には会話内容のリファイン、二次的には一度見たVP画像は飛ばせるように仕様を変えるだけで、このゲームは名作に生れ変わるかもしれない。もし他機種への移植があれば、是非とも改良が望まれる。

PROFILE

**BIG☆BURN**

男らしいゲームを求める元サタニスト（サターンユーザー）。最近DCを買ったが、『ソニックアドベンチャー』だけでどうやって『北へ。』まで遊びつなごうか思案中。その間にも、SSの安売りソフトが積み上がってくよ……。

**関連作品**

**NoëL**（SLG）
メーカー：パイオニアLDC／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'96年7月26日
今までには無かった美少女対話シミュレーションゲーム。女の子と会話を楽しむのがこのゲームのコンセプトなのが、やっていることは未来の疑似テレクラみたいなもの。



NoëL3（AVG）　メーカー：パイオニアLDC／機種：セガサターン／価格：¥6,900／発売日：98'年12月10日

13 ゼルダの伝説　時のオカリナ

# 破綻無く完結した世界
# 切り捨てたものと残されたもの

**今年一番の話題作といってもいい『ゼルダの伝説』最新作。本体の売り上げにも貢献したアクションRPGの見せた、リアルな世界とは？**

内山宏継

プレイ時間●35時間

コンシューマゲームにおけるアクションRPGの草分けである『ゼルダの伝説』は、今から13年前の1986年、ファミコンディスクシステムと共に登場した。果たして『ゼルダ』は子供心に「ディスクシステム欲しい」と十分思わせる内容であり、ディスク本体の売り上げに少なからぬ貢献を果たしたと思う。

そして今、N64の起爆剤という意味も込められた『ゼルダの伝説　時のオカリナ』が登場した訳だ。各ゲーム雑誌で軒並み好評価を得たこの作品は、セールス的にも非常に好調であり、販売本数が軒並み減少している昨今のゲーム市場において100万本以上のセールスを記録している。

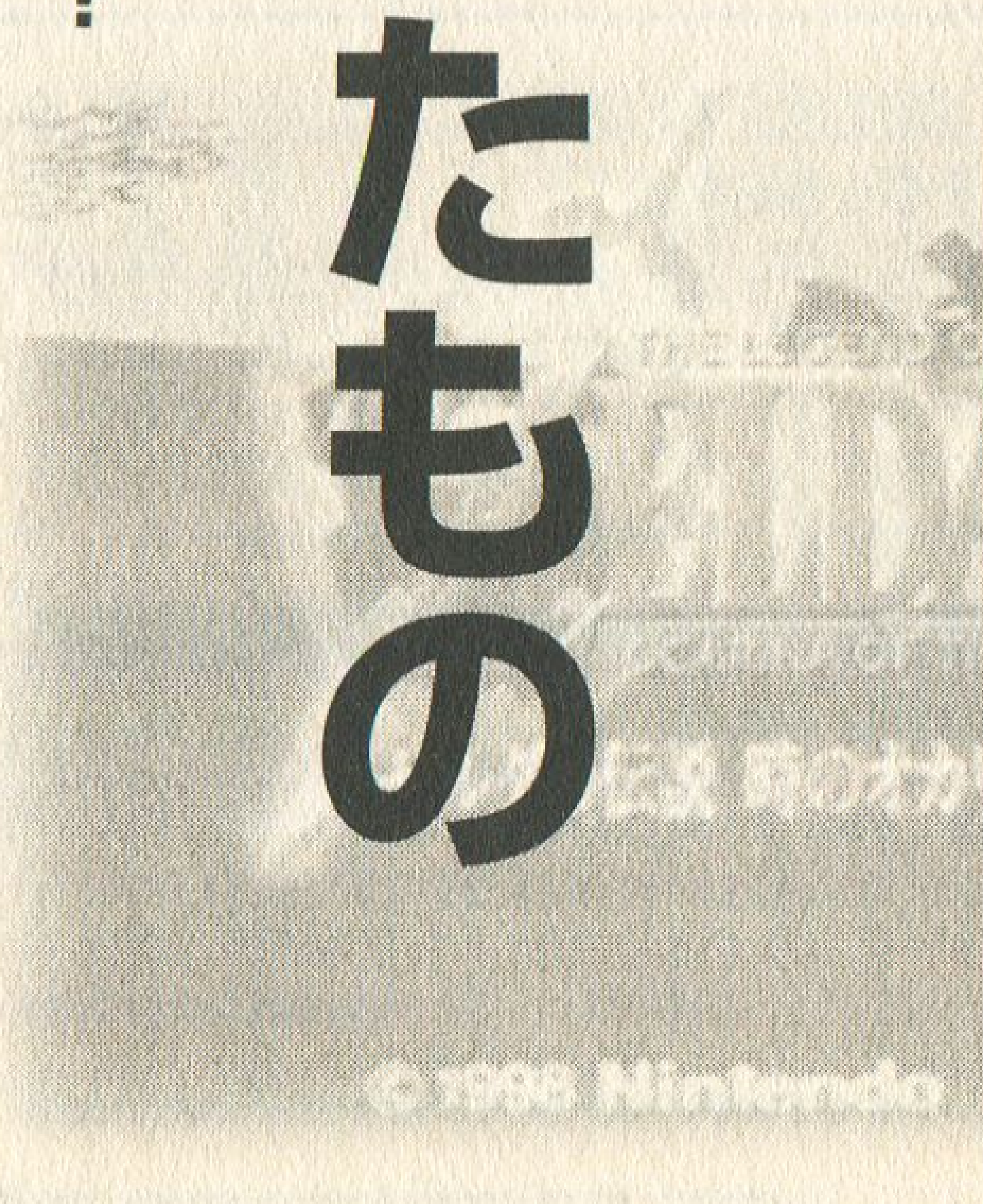
フィールド各所に配置されたダンジョンを一つ一つ攻略していくのが『ゼルダ』の基本的な流れだ。だが、どのダンジョンもただ敵を倒すだけでは先には進めない。仕掛けを解き、隠された通路を探し、ようやく目的であるダンジョンボスに対面することができる。仕掛けの解き方は様々に趣向が凝らされており、プレイヤーには注意力と発想力が要求される。またようやくたどり着いたダンジョンボスとの対決も、ボス毎にある攻略法を自ら発見しないと倒すことは容易ではない。また、ゲーム全般を通してある程度のテクニックも要求される。漫然としたプレイを受け入れる余地は『ゼルダ』にはない。

敵キャラ、仕掛けといった形でプレイヤーに適度にかけられる負荷と、ボスを倒しダンジョンをクリアすることで得られるカタルシス。それぞれのダンジョンはそれだけで1本のゲームとして完結しているといってもいい満足感、達成感をプレイヤーに与える。

良質の短編ゲームが1本のソフトの中に複数収められているといってもいい『ゼルダ』のこうした構成は、それゆえに1つのダンジョンをクリアする毎に次のダンジョンに挑戦したいという意欲を掻き立てる。もちろん一つ一つの短編ゲーム（ダンジョン）は応分の面白さをプレイヤーに提供するものでなくてはならない。『ゼルダ』が他のゲームから抜きんでているのは、そうした部分の作り込みの深さゆえだ。

こうした基礎に立ち、さらに3D表現された完成度の高いゲーム内世界をプレイヤーに提供している点が、この『時のオカリナ』がここまで高い評価を得ている大きな理由であろう。

確かに『時のオカリナ』の中にあるハイラルという世界は、ゲームがこれまでに表現しえなかった現実感を感じさせてくれる。コキリの森を出て、初めて平原に立ったときにリンク（プレイヤー）の眼前に広がるハイラルの世界。か



なたにかすんで見える城や山々。目的地に向かって走る中で、プレイヤーが実感する空間の広がりと時間の流れ。またここには視覚上の表現だけでなく、何のストレスもなく、あくまで自然にリンクが世界の中を動き回れるというハード的、プログラム的な完成度の高さもからんでいる。

これらの要素は、これまでゲームが表現の限界から切り捨てざるを得なかった部分だ。ハード性能の向上によってゲームがそうしたことを自然に表現できるようになったということは、ゲームが記号的表現をその中心にしていた時代からゲームに関わる人間としては非常に感慨深いものがある。空間の広がりを感じ、その広さに若干のストレスを感じるからこそ、馬を手に入れ平原を駆け回る爽快感を表現できる。高さというものを、直接視覚的に表現できるからこそ、そこから落ちればダメージを受けるという記号的な意味以上の恐怖を、プレイヤーは感じる。


空間の広がりを感じるからこそ、その中を動き回ることが楽しい。

だが、逆に『時のオカリナ』は家庭用ゲームにおける3Dゲームの限界をも感じさせてしまう。限られた容量の中、完成度の高い世界を構築するということは、マクロな意味での世界の全体的スケールを小さくしなくてはならないということでもある。『時のオカリナ』を称して「箱庭的」という言葉がよく使われるが、リンクが直面している問題の規模の大きさと比較した時に感じる、ハイラルという世界の小ささは「箱庭的」という言葉がやはりふさわしい。

逆に世界を記号的に表現するしかなかったかつてのゲームは、その記号的表現を逆手に取るように、マクロな意味での世界の広がりを、プレイヤーの想像の中に作り上げることができたのである。それは、ゲーム上の表現がウソだということを、プレイヤーも認識しているが故に可能だった。極力ウソを排そうとし、またハードもそれに応えた『時のオカリナ』は、その結果若干の違和感を生んでしまう。

これまで登場した3Dゲームはその舞台を洞窟や建物という限定された状況に設定することで、そうした違和感を生むことを回避できた。しかし『時のオカリナ』は、一つの世界をゲームの中に作り込んでしまおうという壮大な試みをおこなった。それも、現状考えられる最も高いレベルで。その副産物として生まれてしまった違和感。

しかしその違和感をもって、この『時のオカリナ』が失敗作だというつもりはない。『時のオカリナ』はゲーム全体の整合性という意味で、違和感を生む可能性のある閉じた世界を敢えて構築した。リアルな表現が可能になったが故に、ゲームはかつてのようなウソをつけなくなってしまった。これまでプレイヤーの想像力に委ねていた部分さえ、ゲームが請け負わなくてはならなくなったのだ。これから先重要になるのは、表現する世界の整合性を保ちながら、作り手が何を切り捨てていくかということだろう。『時のオカリナ』は、マクロな世界の広がりを捨てることで、完結した一つの世界を作り上げた。そしてその選択は正しかった。少しおかしな世界とは感じつつも、確かにその世界の中にいるという感覚は、これまでになく強い。そして、だからこそ、リンクを媒介にした私たちの冒険が、これほどまでに楽しいものになっているのだから。

PROFILE

**内山宏継**（うちやま・ひろつぐ）

1969年生まれ。ゲーム会社勤務。副業ライター。任天堂作品は何をおいても遊んでみる。その完成度の高さにはいつも脱帽。これからの期待は任天堂のスターウォーズゲーム。

**関連作品**

**ゼルダの伝説　夢を見る島ＤＸ**（A・RPG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／
価格：¥3,500／発売日'98年12月12日

『時のオカリナ』に合わせるように『夢を見る島』もカラー対応になって再登場。'98年年末はゼルダ一色だったという人も結構多いのでは？



**ゼルダの伝説 時のオカリナ**（A・RPG）　メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥6,800／発売日：'98年11月21日

# 次代のゲームの扉を開くか 音声入力の真価を問う

**人間にとって最も直接的な意思伝達の手段、言葉を入力方法に採用した本作は、ゲームの未来を開くのか。**

林村わたる
プレイ時間●10時間

マリオを超えて大活躍のピカチュウ。そのピカチュウを主役にたてたのが『ピカチュウげんきでちゅう』だ。コンセプトは「ピカチュウと友達になろう」。つまり、ピカチュウとのコミュニケーションを主眼とするソフトである。ピカチュウフリークにはたまらないコンセプトだといえる。

だが、ただの『たまごっち』系育成ゲームならわざわざここで取りあげる必要もない。だが、このソフトでは今まで誰もが考えながら、その実現の難しさゆえに断念していたことに、正面から取り組んでいる。

それは音声を使った入力である。かつてファミコンの『たけしの挑戦状』や『バンゲリング・ベイ』で音声入力が採り入れられたことがある。前者は演歌を、後者は発売元の名前「ハドソン」を、IIコンのマイクに入力すると何かがおこるというものだったが、この音声入力は音声なら「ハドソン」だろうが「カプコン」だろうがマイクを指で弾く音だろうが、ほぼなんでも受け付けてしまうというかなり大ざっぱなものだった

しかしこの『ピカチュウげんきでちゅう』の音声認識システムは、それに比べて格段の進歩を遂げている。例えば「で○○ねずみ」というとピカチュウは怒りだすのだが、こちらが勘違いして「でぶねずみ」といっている間は何も起こらなかった。マイクの感度も良く、日常会話程度の音量であれば、ほぼキーワードとなる単語を認識してくれる。

では音声で入力することの持つ意味とは何だろうか。これまでゲームの中の世界とプレイヤーのコミュニケーションは、主にレバーとボタンを媒介にしておこなわれてきた。仮に旧来のシステムで、この『ピカチュウげんきでちゅう』が作られていたとしよう。ピカチュウがいいことをした。誉めてあげなくてはならない。まずウィンドウを開いて「誉める」ボタンを押す。「えらいぞ」、「よくやった」、「すごいぞ」の中から「えらいぞ」を選び再びボタンを押す。しかし音声入力ならばひとこと「えらいぞ」といえばいい。前者と後者、どちらがプレイヤーの感情をダイレクトに表現しているか。当然後者である。そして、このソフトでは、そうした言葉に、きちんとピ



声にはアニメと同じ声優を起用。かわいさは折り紙付き。

# 意外と進んでる音声認識装置の今

『ピカチュウげんきちゅう』で使われている音声認識装置。こうしたデバイスは、思えば映画『2001年宇宙の旅』でHALが人間と会話してみせた頃からの人間の憧れのひとつだったわけだが、実際のものも、そろそろ現実的な用途で使用できるレベルにまで達しつつあるようだ。

いま最も信頼に足る日本語音声入力装置のひとつは、日本IBM（ちなみにHALの名は、この会社名から来ている）の『ビア・ボイス』とジャストシステムの『一太郎』が合体した『ボイス一太郎9』。これはマイクに向かって喋ると、それをコンピュータが聴きとって文字にしてくれるというもの。これまでにもこの手のソフトは幾つも出ているが、「こんにちは」と喋ると「雲仙人」と表示されるなどという、笑い話のタネにしかならないようなものが多かった。

しかし、この製品の音声認識率は実に90～95パーセントを誇る。これは使用前に、自分の発声の特徴をソフトに覚えさせる「エンロール」という機能のため。この作業には延べ3時間がかかるらしいが、こうした地道な作業や開発技術の積み重ねがやがてはHALを生みだすのかも知れない。

IBMの音声認識技術が使われたソフトとしては、他に『倉庫番』や『VoiceNoëL』などがある。特に後者は、人気ゲームシリーズ『NoëL』のキャラクターがこちらの話しかけに返事をしたり、簡単なものながら会話をこなすという凝ったもの。ゲームへの応用アイデアは更にこれからいくらでも出てくるだろう。

何はともあれ、2001年まであと3年。開発関係者各位には頑張っていただきたいものである。

カチュウが反応してくれる。

ゲームとして見れば、決められたキーワードを発音することでミニゲームをクリアしていくという内容で、ゲームとして遊ぶには物足りない。だが、声を使ったダイレクトな入力の生む不思議な現実感はそれを補って余りある。

最近、ゲームの入力には様々な変化が起きている。同じピカチュウを扱った『ポケットピカチュウ』は歩行中の振動を入力に使っている。アーケードで人気の『D.D.R』も、その入力の楽しさで人気となっているゲームだ。他者からの入力という意味でいえば、通信ゲームも、ある意味そのカテゴリーに含めることができるだろう。

そして音声はそのパターンの多さと曖昧さゆえに、最も実現が難しい入力方法だったといえる。『ピカチュウげんきでちゅう』における音声入力が完全というわけではない。使える言葉は限られているし、音声入力もZトリガーボタンを押している間に発声し、それをピカチュウに投げかけるといういくつかの段階を必要とする。マイクにしゃべりかければ、いつでも反応があるわけではないのだ。初めてこのソフトを遊んだ人間が、とにかくマイクに話しかけているのをよく見る。それは無駄なのだが、非常に素直な反応だといえる。

だが音声入力はその端緒についたばかり。一般の技術として実用化されている例もまだ少ない。前にも述べたように、感情の伝達に、音声ほどダイレクトな表現方法もない。人に何らかの感情を呼び起こすことを機能としているゲームにおいて、音声入力の持つ意味は非常に大きい。このソフトの登場は、そのスタートが、ようやく切られたということなのだ。

PROFILE
**林村わたる**（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。ライター。変わったゲームと見ると興味を抱かずにはいられない性分。そのせいで外れを引くことも多い。現在は『ポケモンGB』がお気に入り。

**関連作品**

**ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット（AVG）**
メーカー：エニックス／機種：NINTENDO64／
価格：¥9,800／発売日：'96年11月22日
画面内のヒロイン、ジョゼットを上手く導きながら物語を進めていく一風変わったAVG。音声入力対応の新作を遊んでみたかった。残念。


**ピカチュウげんきでちゅう（ETC）** メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥9,800／発売日：'98年12月12日

15 バンジョーとカズーイの大冒険

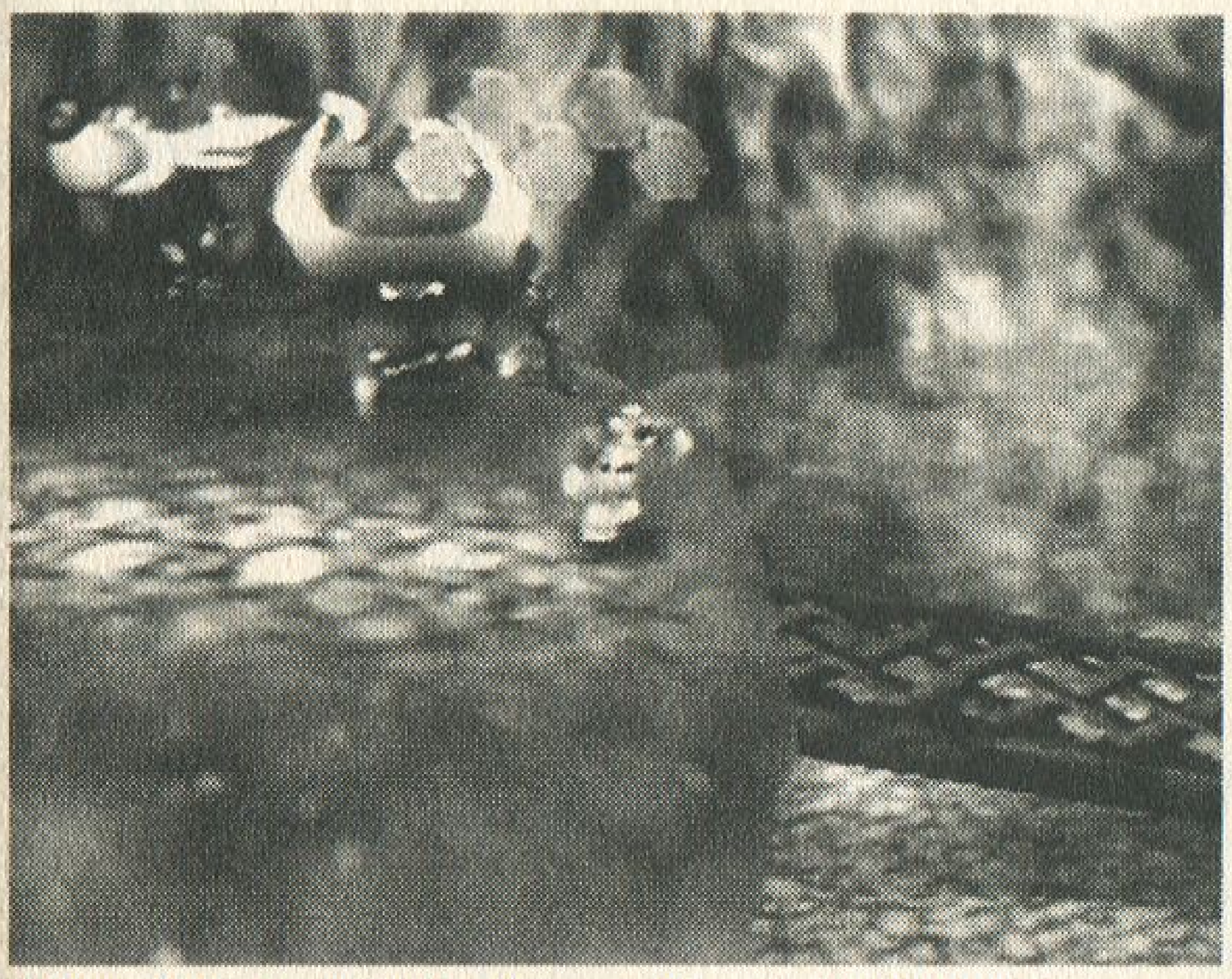
# どこまでもひろがる空間を、ドタバタと駆け、飛び、泳ぎまわる楽しさ

**にぎやかで楽しい世界を走り回る喜び。無意味に3D化するゲームが多い中、『バンジョー……』は3D空間でアクションゲームをする意味をしっかりとらえている。**

村井良介　プレイ時間●57時間

『バンジョーとカズーイの大冒険』は、非常ににぎやかなゲームだ。とにかくキャラクターたちが楽しい。クマのバンジョーとトリのカズーイという突拍子もない組み合わせの主人公。トリがクマを担いで走り回るなどというのはかなり妙なのだが、彼らが見せる様々な動作に違和感はなく、いい味を出している。そして、この二匹をはじめ、敵キャラからアイテムまで、あらゆるものが鳴き声や音を出す。近くまで来ると必死に助けを求めるジンジョー、宝をなくして、おいおいと泣くカバのキャプテン・ブラバー。フィールドはこうした音であふれている。にぎやかなキャラたちは、このゲームに独特の軽快なノリを与えている。

このゲームは、3D空間を自由に冒険する『スーパーマリオ64』の系譜を引くACGであるが、その空間の見せ方は、同時期に出た『ゼルダの伝説』同様、洗練の度を増している。グラフィックがきれいなのはもう当然という感じ。ほとんどのステージにはかなり高い場所が用意されていて、そこから主観視点で下界を見下ろすだけでも楽しい。そして前述のキャラが出す音。これは単ににぎやかさを演出しているだけではなく、死角にあるアイテムや敵キャラの存在をプレイヤーに教える。視点によって見えない部分のできる3DACGの特性をうまくつかんだ手法だが、それをさりげなくやってみせるところがすごい。



制作は技術力で定評のあるレア社。さすがの出来だ。

また、たいていのゲームでは、たとえば背景に巨大な像などがあっても、それはただの背景であり登れたりはしない。ところが、このゲームにはそういうゲーム的お約束がほとんどない。登れそうに見えるところはどこでも登れる。巨大な魔女の像の指の上も歩けるし、山より大きなスノーマンが手に持つ床ブラシの上にも乗れる。もちろん登ることを意図して作られている部分がほとんどだが、あらゆる背景はただの背景ではなく、冒険の舞台なのだ。これは各ステージが3D空間として完成されているからこそできることである。

にぎやかできれいな世界。隅から隅までどこへでも行ける空間の中を、奇妙な二人（？）連れが駆け、飛び、泳ぎ回る。『バンジョーとカズーイ』は3DACGの楽しさを満喫できるゲームである。

PROFILE

**村井良介**（むらい・りょうすけ）

日本史学専攻の現役大学院生。修士論文は無事書き上げたものの、まだこのあと入試が。推理小説好きで、プロ野球マニア。ゲームはジャンルを問わず好むが、ACGやSTGは下手。今回は苦労しました。

**関連作品**

**スーパーマリオ64**（ACG）
メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／
定価：￥4,800／発売日：'96年6月23日

「3D空間を自由に冒険するACG」。それを本当に実現してしまったのが、当時非常な驚きだった。カメラの視点の取り方など、その後の3DACGのお手本とも言うべき作品。

GAMESOFT REVIEW

16 ウェットリス

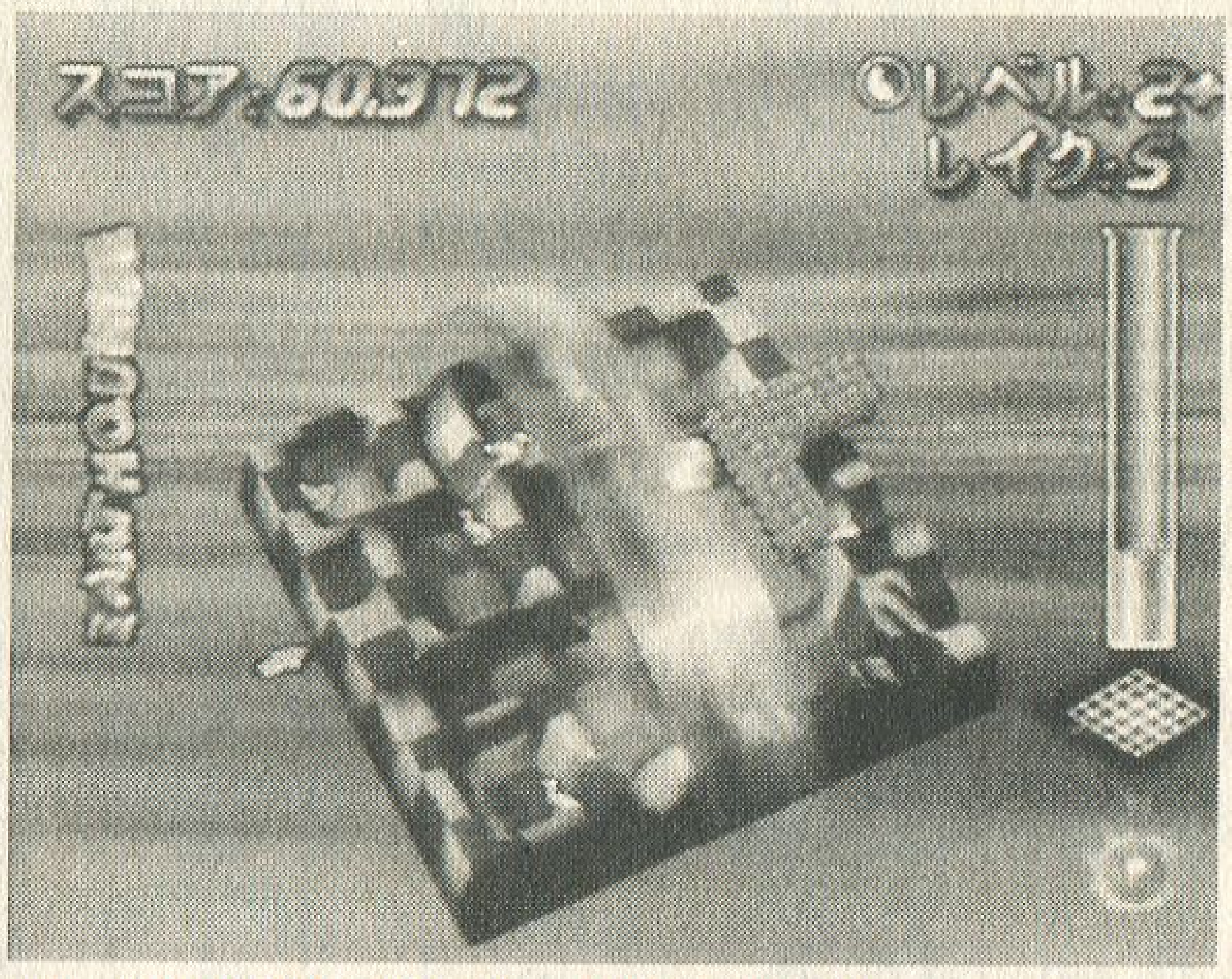
# それでも時には立たねばならない「おつかれ人間」の心象風景

## NINTENDO64で発売されたインフォグラムの秀作3Dパズルゲームを、ゲーム作家・飯田和敏が読み解く。

飯田和敏　プレイ時間●64時間

去年の米国E3での事。展示されていたゲーム群は、もはや偏執的とも思えるまでのハイパークオリティーを誇示しているマッチョなものばかりだった。そのため「奇ゲー、珍ゲー、不思議ゲー、クソゲー、脱力ゲー」ム・クリエイターである俺は、ただひたすらびびっていた。個人的にはもうちょっと肩の力が抜けたゲームを遊びたい。そんな中で出会ったのが、この『ウェットリス』だ。

空から落ちてくるブロックで大地にプールを作り上げ、降ってくる水を、こぼさないように受けとめていく3Dパズルゲーム。ゲーム自体もよくできているのだが、まず、心魅かれたのは、その水の表現力。透明感や反射光、流動的な動き、そして音によって構成される「ちゃぷちゃぷ」感は、俺のような風呂好きプール好きのおつかれ人間にはたまらない。おまけに一定以上の水がたまると、なぜだか得点を倍にしてくれるアヒルちゃんがプカプカ浮き出し、空にはぶわ～っと虹がかかる。いやぁ、アンビエント！　しかし、これは単なる「癒しパズルゲーム」ではない。ここに、まるでザ・ルースターズの名曲「CMC」（注）の如く、「空から爆弾」が落ちてくる。吹き飛ぶ大地、こぼれ出す水。そして全てを無に帰す大地震。うおお、ハードコア！




アヒルと虹が出る頃にはかなりイイ感じに。そこへ…。

思えば『アクアノートの休日』の頃は「癒し」をテーマにした作品が数多くあった。時代そのものに、人々のささくれだった心を和らげようという余力があったのだ。だが、それから数年後の1999年。「癒し」テーマはちと生ぬるい。ちょっとやそっとの「癒し」では、癒しきれない「おつかれ人間」が急増している。おつかれ人間はとてもつかれてるわけで、出来れば水辺でちゃぷちゃぷと戯れていたい。しかし、生きている以上、やらなきゃならんときはやることやらなきゃならんでしょう！

それで、ぐわっと意識をレッドゾーンまで振り切って行動するわけだ。そんな、俺ことおつかれ人間が気楽に遊べて、かつ、心象風景の大部分が投影されている、アンビエントかつハードコアなパズルゲームが、本作なのだ。だが、その最大の魅力は物言わぬ静かな佇まいにある。おつかれ人間はゲームにまでお説教されたくないのですよ。

PROFILE

**飯田和敏**（いいだ・かずとし）

ゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』。『巨人のドシン』制作中。ちなみに本文は、より長尺の原稿を編集部が再構成したもの。元のものがウェブ(http://www.kyojin.com)に載っているので、ぜひ。

**関連作品**

**ポピュラス2**（SLG）
メーカー：イマジニア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'93年1月22日
小さな人間たちをチマチマ増やしてゆく序盤のささやかさと、敵の種族を火災で焼き尽くしたり、大地ごとの海に沈めたりする後半の豪快さが、『ウェットリス』にも通じるSLG。

ウェットリス（PZG）　メーカー：イマジニア／機種：NINTENDO64／価格：¥5,800／発売日：'98年11月27日



(注)日本の往年のロックバンド、ザ・ルースターズの名曲。平和な真夏の海岸に爆撃機が襲来するという妄想を歌っている。

## ジョジョの奇妙な冒険

# 忠実に再現されたスタンドシステムは、原作ファンをアーケードに呼び込んだのか？

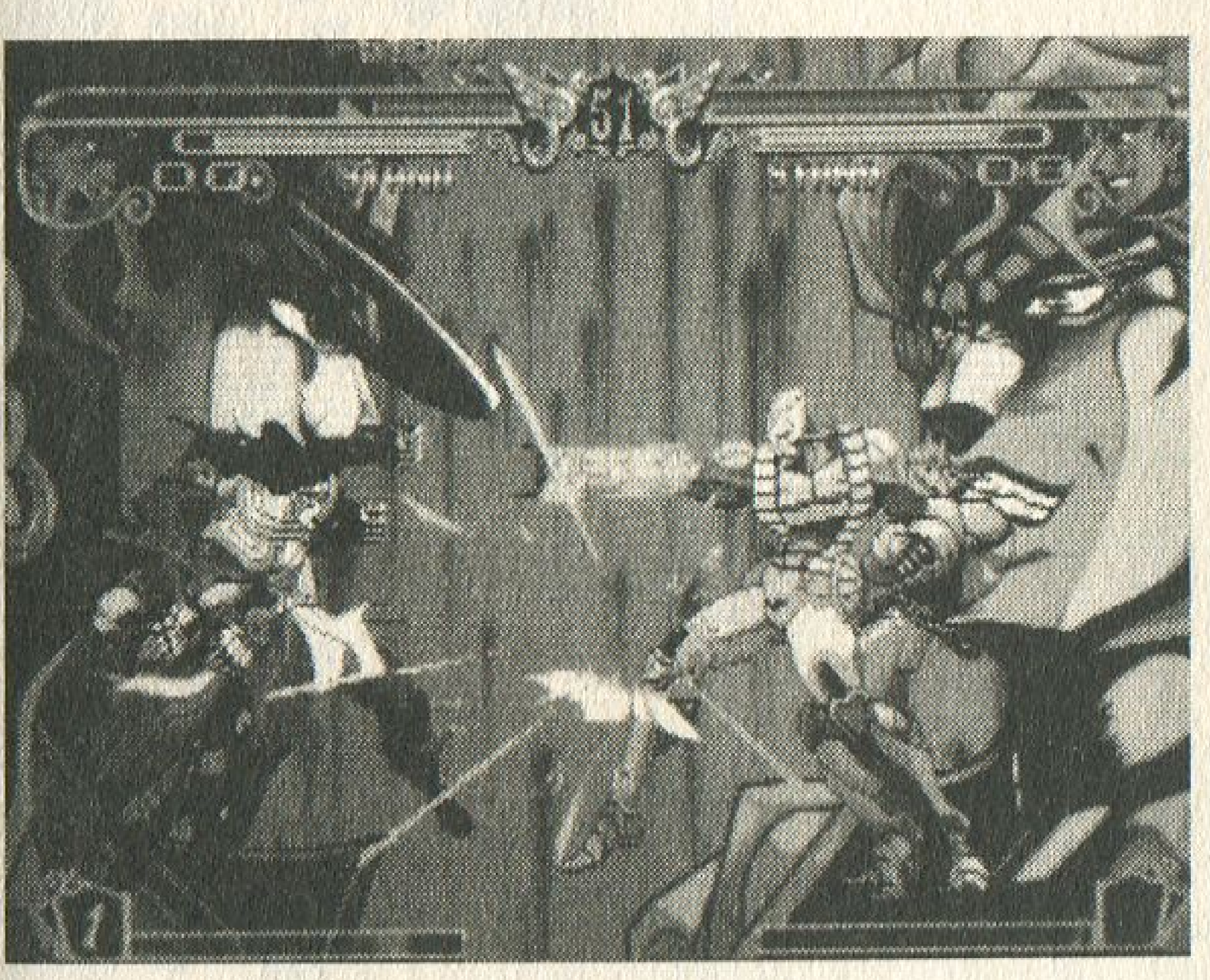
**原作を彷彿させる駆け引きを行うことの出来るスタンドシステムを完成させた本作だが、その難解さと、オフェンス能力に重きを置くカプコンの手法が裏目に出てしまった。**

高須恵一郎
プレイ時間●94クレジット

2D対戦格闘の大御所カプコンが、人気漫画「ジョジョの奇妙な冒険」を対戦格闘としてゲーム化。原作でも人気の高かった第3部を舞台とする本作は、COM戦のストーリーは原作に沿った内容であり、キャラクターの必殺技、勝利ポーズ、セリフまわしや、漫画の書き文字を使った演出など原作ファンならニヤリとさせられる場面が多い仕上がりとなっている（ラスボスであるDIOに時を止められたいと思った人も多いのでは？）。

中でも、原作における物語の中心である「スタンド」はもちろんゲームに取り込まれており、弱中強の攻撃ボタンの他に設けられたS（スタンド）ボタンにより、原作通り、超能力であり背後霊でもあるスタンドを自在に操作しながら戦闘が行われる。

スタンドONの状態では攻撃能力が増し、連続攻撃であるスタンドコンボや、体力削り能力、2段ジャンプ、空中ダッシュといった様々な特殊能力が使用可能となる。しかし、スタンドON状態で敵から攻撃を受けるとスタンドゲージが徐々に減少していき、ゲージがゼロになるとスタンドクラッシュという気絶状態が起きてしまうため、いつまでもスタンドを「憑けた」まま戦うことは出来ない。スタンドOFF状態の本体モードにも、特殊移動の回り込みが使用可能で全体的な機動力も高いほか、必殺技の使用によりスタンドと本体とを別行動させ同時に攻撃をしかけることが出来るという利点があるが、この場合は本体が動けてもガード出来ないという弱点を持っている。



原作ファンを喜ばせる演出の数々。

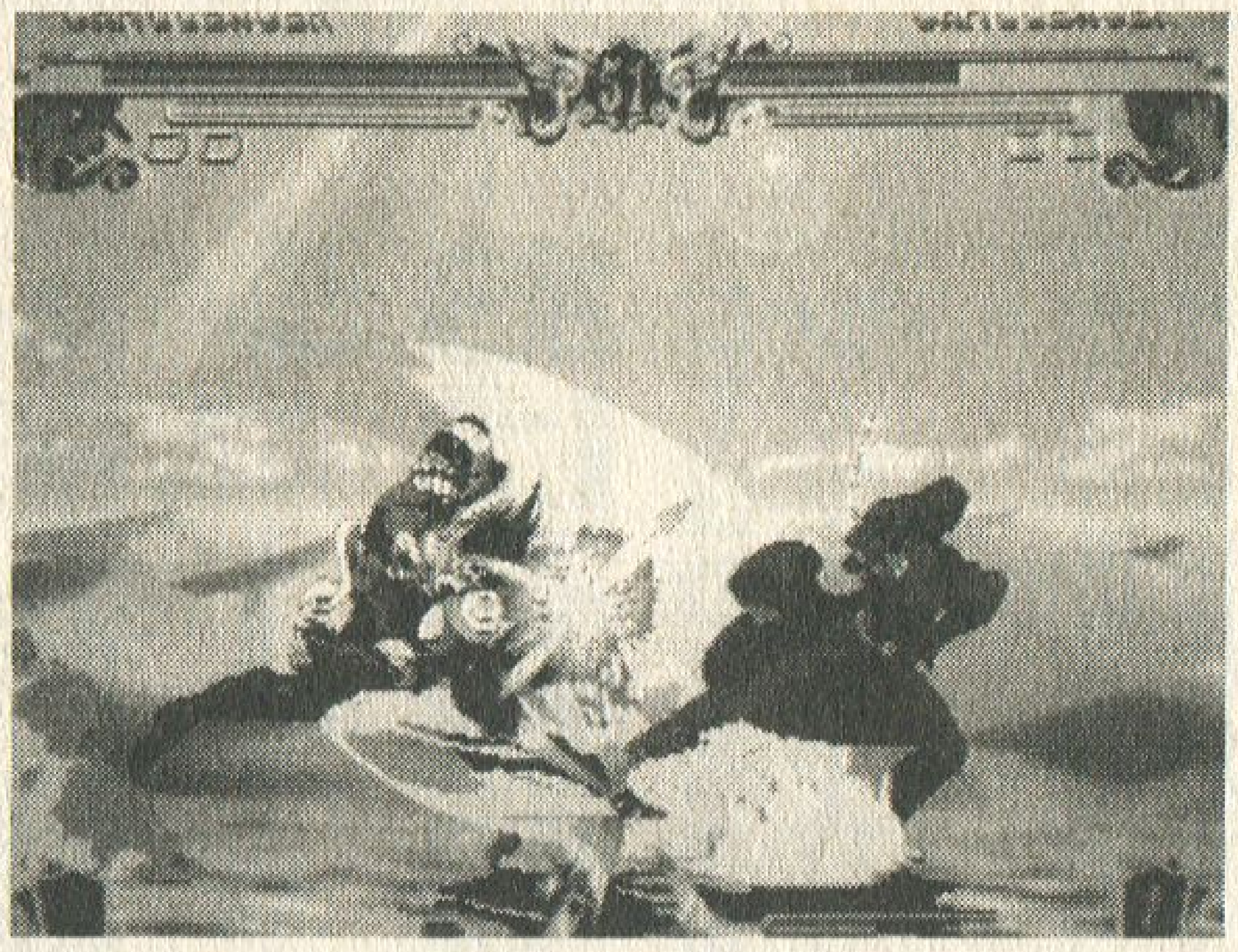
また、このスタンド能力は原作通り各キャラクターにそれぞれ個性的な設定がなされている。承太郎や花京院、ポルナレフのように人型スタンドと本体の同時攻撃で攻め込むキャラクター以外にも、遠隔操作のみのデーボといったクセのあるキャラクターや、スタンドと本体が分離できず従来の2D格闘と似たスタイルがメインとなるジョセフやチャカといったキャラクターも用意されており、キャラクターの特性づけが性能的にもはっきりとなされている印象を受ける。それぞれに性能差があるキャラクター達がいかに自分の得意な分野を活かして戦うか、という

駆け引きこそが対戦格闘ゲームの醍醐味であると言える。

## 原作ファンをまきこんだ期待の新作の問題点

このように本作では、スタンドと本体とを巧みに使い分けることで、原作での駆け引きを彷彿とさせるやりとりがゲーム的にも可能だ。スタンドを原作の設定を踏まえた上でゲームシステムとして上手く再現したのは見事と言うほかない。

しかし、残念ながらスタンドシステムはなかなかとっつきにくいものだった。事実、発売当初、アーケードでは筐体の周りを遠巻きにして見ているだけのギャラリーの姿がよく見かけられた。これは、「ジョジョ」をカプコンが対戦格闘ゲームとして制作したということで大きな期待を寄せていたが、いざゲームをやろうとすると、スタンドと本体が所狭しと高速で動きながら対戦している画面をパッと見て、難しそう、わかりにくそうという印象を受けてプレイするのを躊躇してしまったファンが多かったということだろう。原作通りの忠実なスタンドシステムが逆に仇となってしまったのである。



本体とスタンドの同時攻撃の瞬間。

また、この他にも、ラッシュがとても強力であることと、共通システムである回り込みやアドバンシングガードが強力なため、逆に対戦における各キャラクターの「狙い」が似たようなものになってしまっているという問題点がある。打撃に対して無敵の回り込みや、ダッシュや小・中・大のジャンプ軌道などを使い分けることにより、相手に近づくのは比較的容易で、どのキャラクターであれ近づくまでのプロセスは同じようなものになり、反対にいったん近づかれてしまってもアドバンシングガードにより容易に相手を突き放すことが出来てしまい、近づくため、距離を取るための駆け引きは深いものではない。結局どのキャラクターを使っていてもいったん張り付いたら、強力なラッシュを上手く持続させ続けた側が勝ち、という展開になりがちなのである。

全てのキャラクターにある程度強力なラッシュ能力、つまりオフェンス能力を持たすことで、絶望的に勝てない組み合わせ、といったものをなるべく排除してキャラクター間のバランスを取ろうとするやり方は、例として挙げると『ストリートファイターZERO3』等のように、最近のカプコンのゲームに良く見られる手法である。このような方式のゲームでは、上手く連携を組み、上手な攻めを構築したプレイヤーであれば若干キャラクターに有利不利があっても克服できるため、実力がより反映されるゲーム、と言えるかもしれない。しかしそのためか、「ラッシュに持っていくまで」の駆け引きはだんだん軽視されていく傾向にあるようだ。

本作はスタンドという新しいシステムを打ち立てたゲームでもあり、原作ファンなど新しいプレイヤー層の為にも、もう少しゲームのテンポを下げたり、また、いかに近づくか、いかに距離を取るか、という中距離での駆け引きのプロセスをもう少し充実させたりと、よりじっくりとした対戦を楽しめるように間口を広げる作りにした方が良かったのではと思う。「ジョジョ」という題材を上手く活かし、原作ファンがキャラクターゲームとして楽しむ分には十分に遊べる出来なだけに、惜しまれる作品であった。

PROFILE

**高須恵一郎**（たかす・けいいちろう）

1976生まれの不良学生ライター。相変わらずの『オラタン』生活を送る。攻め型の格闘ゲームの経験が少ないので今回は少々苦戦しました。最近は『ソウルキャリバー』にも浮気気味。ヴォルドのカッコ良さにはうっとりしますね。

**関連作品**

**X-MEN**（格闘ACG）
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年度：'94年度

アーケードにおける原作付き対戦格闘ゲームの中で最も成功した作品の一つ。しかし印象に残っているのは隠しキャラの豪鬼を出そうとして失敗したシルバーサムライなのが悲しい。



**ジョジョの奇妙な冒険**（格闘ACG）　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

## 18 ガンバード2

# シューティング、ひいてはアーケードゲームにおける難易度問題を再考させられた作品

**STGの命運を左右する難度調整。『ガンバード2』は高い難易度がモチベーションを低下させる結果に終わった。**

円山忍
プレイ時間●60クレジット分

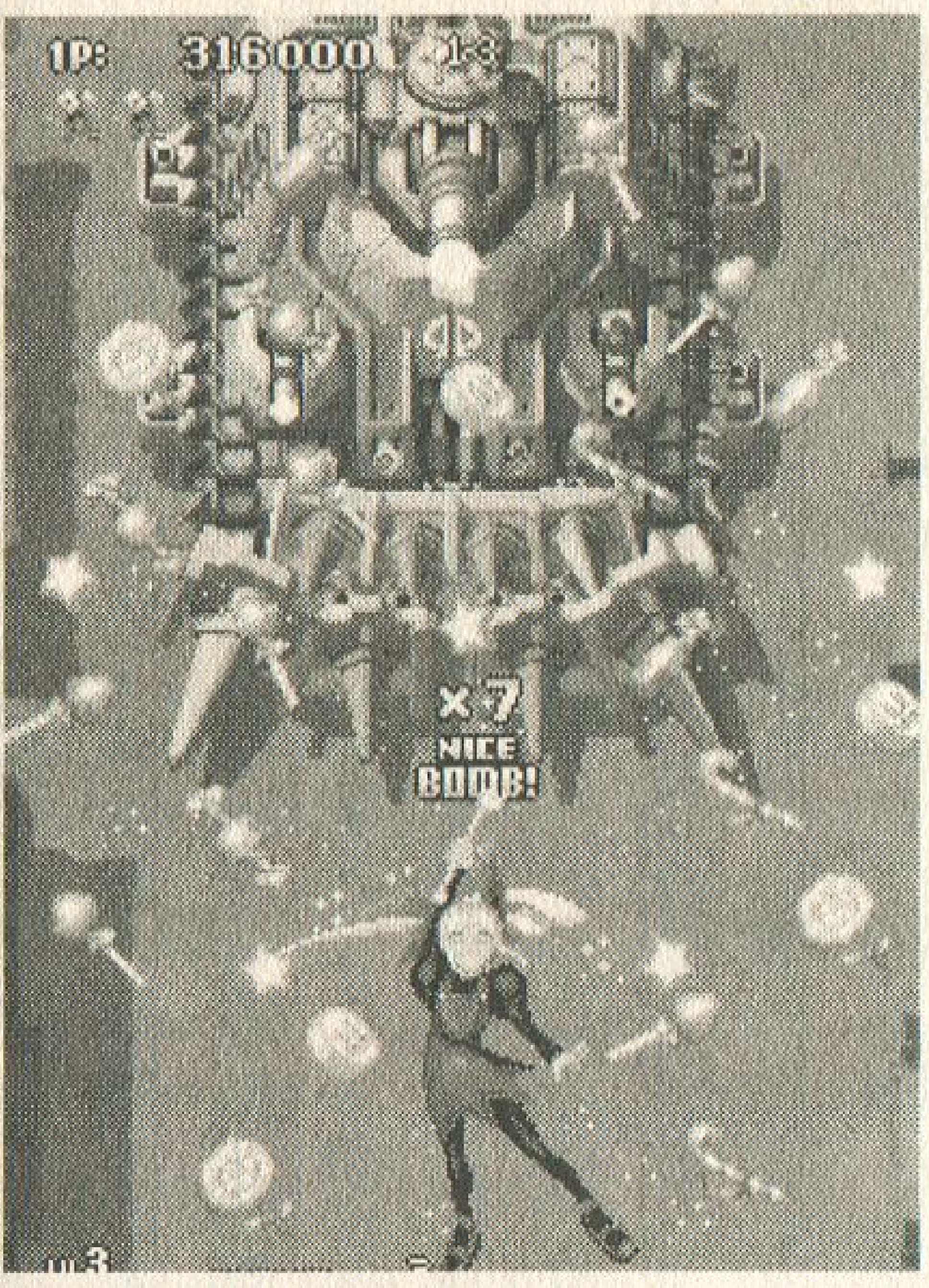
『ガンバード2』を掻い摘んで言うならば『ストライカーズ1945Ⅱ』の流れを汲む「近代彩京STG」に『ガンバード』の世界観を乗っけたもの、これで片づけられる。そこには斬新さは無いものの、安定した作風・安心して遊べるゲーム性が約束されている……と言いたいことであるが、残念ながら創り慣れしたが故の「麻痺」してしまった部分がある様に思える。それは難易度である。

　まずは難易度の前にシステムの説明。今回新たに加わったのが3つ目のボタン「近接攻撃」である。これは文字通り射程が非常に短いながらも強力な威力を発揮する攻撃である（ちなみにこれの元ネタは恐らく初代『ガンバード』であった「重なって撃ち込みボス瞬殺」をシステム化したものだと思われる）。

　しかし、残念なことにこのシステムが難易度を上昇させる要因の一つになってしまっている。単純に考えれば解るとは思うが、近接攻撃＝敵に近づかなくてはならない訳であり、その様な行為は敵出現パターンが分かってない限り死を意味するのである。もちろん面途中に近接攻撃を使わせる様な中ボスを配置している等の配慮はあるにはあるが、気付いたのはゲーム慣れしているマニアの一部位で、一般層には浸透しているとは言い難い。

　それに輪をかけたのが最初に語った「麻痺」の部分、難易度の露骨さである。近年の彩京STGは最初のランダム2～3面の難易度は非常に低くし間口を広げて、後半～2周目に大幅に難易度を上げてマニアを満足させようとしているのであるが、こと『ガンバード2』はそれがあまりに「露骨」である。後半面の凶悪さは「彩京最凶」と呼ばれるほど難易度が高く、前半面とのギャップがあまりにも激しい。正直諦めムードが漂う。

　難易度の感じ方は人それぞれであるとは思うが、『ガンバード2』は「挑戦してやろう」と思わせるバランスでは無い、と筆者は感じた。『ガンバード2』に限らず難易度の問題はSTG、いやアーケードゲーム全体に言える問題であるが、この辺りで抜本的な見直しを図らなければ……と、このゲームをPLAYしながら思った次第である。



キャラが魅力的なだけに、難しすぎるのは残念。

PROFILE

**円山忍**（まるやま・しのぶ）

STG大好きの某社ゲームプログラマー。とはいえ最近燃えるSTGが無くて悲しい……こう心をカッと熱くさせる様なSTGは無いものか？　と思いつつ『ゼルダ』に逃避する年末でした。

**関連作品**

**ストライカーズ1945Ⅱ**（STG）
メーカー：彩京／機種：アーケード／発売年度：'97年
彩京シューティングの集大成とも言える縦スクロールシューティングゲーム。オーソドックスで堅実な作りにより目新しさこそないものの、完成度は高い。SS版、PS版共に発売されている。

**ガンバード2**（STG）　メーカー：彩京／機種：アーケード／発売年度：'98年

GAMESOFT REVIEW

19 スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード

# 改めて考えさせられるゲームとインターフェイスの距離感とは？

**スペースオペラのビッグタイトルに真っ向勝負。マニア心をくすぐるシーンやテイストの再現。だが、落とし穴はそれ以前の思わぬところにあった。**

進川智行　プレイ時間●40クレジット分

「スター・ウォーズ」の劇場最新版の予告は、もうご覧になられただろうか？　上映されているのは、第四作目にあたる「ファントム・オブ・メナス」だが、今回紹介する『スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード』は第一作目から三作目をゲームで再現した作品だ。

まず「スター・ウォーズ」という完成された世界観の再現部分だが、高度なCGによる名場面の的確なピックアップや、往年の聞き慣れた音楽・効果音などにより、テイストを損なうことなくよく再現している。

インターフェイスには操縦桿型スティックと、ストーリー性を高めるイベントの際に使用する「イベントボタン」の二種類。これらを使用し、「Xウィング」などに搭乗してドッグファイトを繰り広げたり、ガンシューティングの白兵戦や、さらには「ライトセイバー」でダースベイダーと対決など、




ダースベイダー戦もイベントボタンを押すところまでは良かったのだが…。

ゲームの種類は様々だが、対してプレイ内容は、画面に出現する敵を撃破するだけのものが大半である。変化が少ないぶん、プレイ自体の自由度はかなり低い。こうしたタイプのゲームは、どこまでキャラクターになりきってゲームをプレイできるかが重要となる。

ドッグファイト戦はスティックが操縦桿ということもあって、気分は反乱軍パイロットである。ゲームに慣れるほど「なりきりプレイ」が加速し、純粋に楽しい。

しかし、続くガンシューティング戦とライトセイバー戦、これがクセものである。というのもプレイを行うスティックがあくまで「操縦桿」としてしか作動しない。

この操作方法でいくと、画面上部に敵を撃つためのスティックの入力は上でなく、下に倒さなければならないことになる。ガンシューティングはまだしも、ライトセイバー戦に至っての違和感は極めつけで、敵を右上から左下に斬りつけるのに入力は右下から左上。これほどナンセンスなことは無い。

操作方法の混乱を避けるための配慮とは思われるものの、このインターフェイスでは、キャラクターになりきるどころか、ますますキャラクターから離れていき、どうにも盛り下がってしまう。世界観の再現度は素晴らしいだけに、プレイ感覚がそこまで到達していないのが残念でならない。

PROFILE

**進川智行**（しんかわ・ともゆき）

初めて観たときはなんの予告かと思いました。最新技術を使っても、フィルムの質感が変わらないのはさすがだなあ、と。あ、「ファントム～」の話なんですけどね。オビワン役のユワン・マクレガーはかなりイケてます。

**関連作品**

**ギャラクシアン³**（3DSTG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'93年

多人数でスコアを競うアトラクション向けの銃座型3DSTG。今回の『スター・ウォーズ』もゲームの種類ごとにインターフェイスを贅沢に用意したアトラクション施設にすれば良かったのでは。



スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード（3DSTG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'98年

あらゆるものの9割はクズである
SF作家、スタージョン

# 今号の駄作

## 第六弾　せがた三四郎　真剣遊戯

**情け無用の編集部員持ち回り企画、我ら幼い人類に目覚めてくれと第六回！**

嫌な仕事は新人に回ってくるのが世の常というもの。当然の如く「今月の駄作」のコーナーは新人の私に回ってきちゃいました。

というわけで今回餌食となるソフトは、先に凄絶な爆死を遂げたせがた三四郎を主役に据えた『せがた三四郎　真剣遊戯』です。これは10種類のミニゲームとせがた三四郎のテレビ、ラジオCMを集録したソフトなのですが、一つ一つのミニゲームがホント、トホホな出来なのです。素人がビジュアルベーシックで作成したフリーソフト並のレベルと言いましょうか、とにかく酷いったらありゃしない。

どんなゲームが収められているかというと、三四郎がプレゼントを煙突の中に投げ込むのにタイミング良くボタンを押したり、頭で瓦を割るのにタイミング良くボタンを押したり、火の海をかいくぐるのにタイミング良くボタンを押したり、三四郎がアイスケートをするのにタイミング良くボタンを押したり、空から降ってくるゴミを蹴り上げるのにタイミングよくボタンを押したり……って、さっきからタイミングばっかりやん！　そうです、このソフトに入っているほとんどのミニゲームが「タイミング良くボタンを押す」ことに占められているので、バラエティーさに欠け何と味気ないことか。

それにどのゲームも一人用オンリーなので、みんなでわいわい楽しむパーティー的な要素もなければ、対戦で熱くなることも出来ません。これなら『ファイナルファンタジーⅦ』のミニゲームを寄せ集めたソフトの方がずっと商品として価値があるのではないかと思ってしまいます。

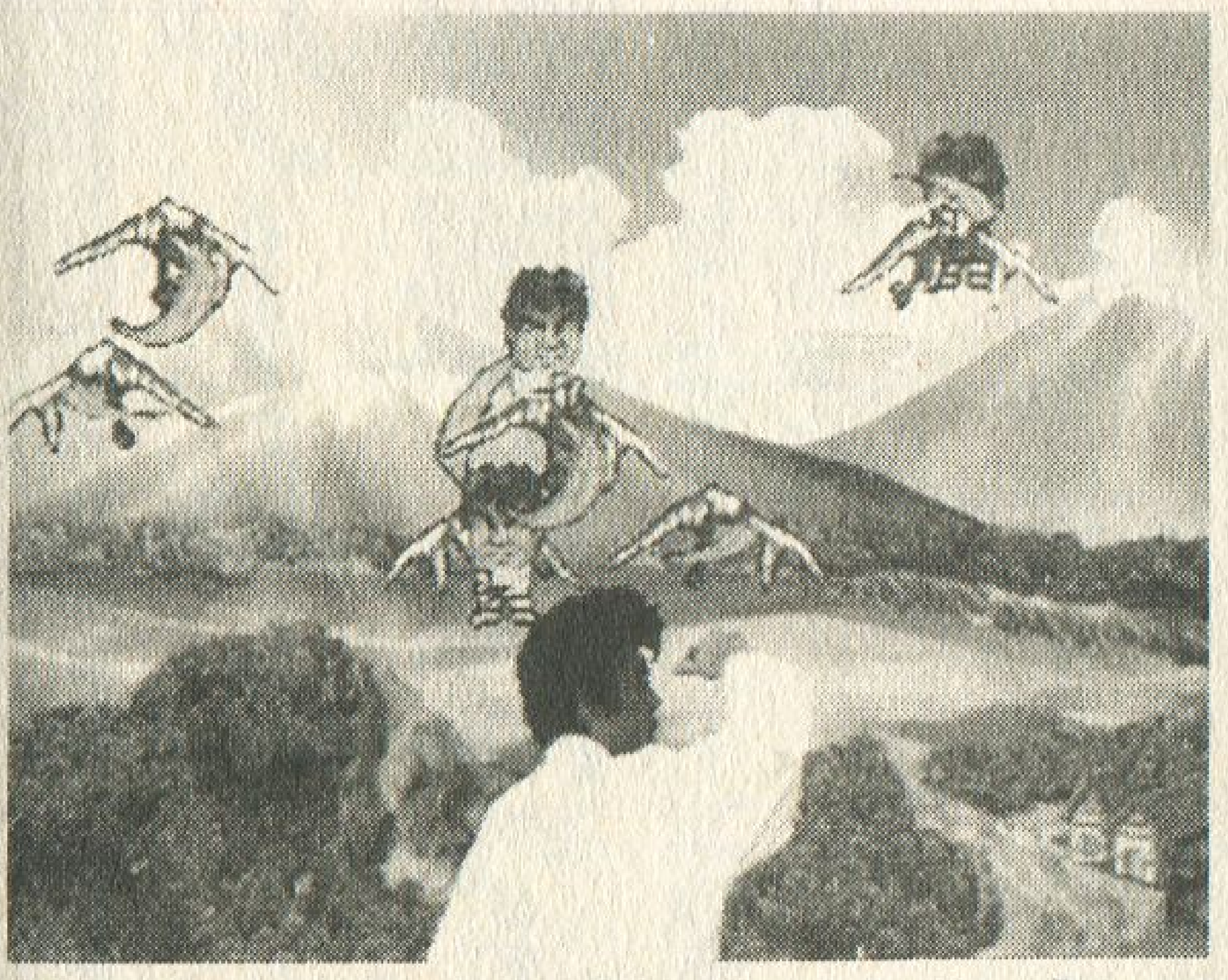
このソフトに集録されているムービーは初めから見られるのではなく、ミニゲームをクリアーすることによって見られる仕組みになっています。

それにしてもこのゲーム、ただ単純なルールで特に熱中する要素もへったくれもないくせに、無駄に敷居が高く、悪戯にユーザーを苦しめていきます。ゲームオーバーにめげず、何度もリトライしていくうちに、せがた三四郎の顔を見るのがイヤになってきます。そしてやっとこさ苦労してクリアした末に出てくるムービーはもちろん、今まで散々イヤという程見せられてきたせがた三四郎。もうイヤなんだよ！　アンタの顔なんて見たくもないのよ！　今すぐ出ていってくれ！　これは何かの嫌がらせでしょうか。

ちなみにオマケとしてせがた三四郎のサインが同封されているのですが、何故か「せがた」が「セガタ」とカタカナで書かれてあります。このソフト同様にサインもまた半分投げやり状態です。

なぜこうなってしまったのかと思い、ふとこのCD-ROMをパソコンで覗いてみると、あるファイルの中にアノ『デスクリムゾン』を開発したエコールの社名が載っているではありませんか！　もしかして黒幕はコイツだったのでしょうか？　今世紀最大にして最後のミステリーですな。

（編集部　岡田）



「真剣に遊べ！」という前に真剣に作ったんでしょうか。

第四回

# ゲーム批評ライブ in ロフトプラスワン



**早くも第四回を迎えたゲーム批評ライブ。今回はどんな話で盛り上がったのやら……。**



ゲストの米光一成さん（右）と岡元建三さん（中央）によるトークの模様。

やってまいりました「第四回ゲーム批評ライブinロフトプラスワン」。今回もたくさんのお客さんに来場して頂きました。ありがたいことです。年も押し迫った12月20日だというのに大変ありがたいことです。『シェンムー』発表会と同じ日だっていうのにホントありがたいことです。

第一部はメッセサンオーの稲越店長に今の秋葉原ゲーム市場を熱く語ってもらいました。ドリームキャストがちょっとヤバイとか、任天堂が調子がイイなどと無難な話から、『北へ。』の制作は元天外魔境のスタッフが作っている噂や、『デスクリムゾン』ネタで場内大爆笑！ ドリームキャストで出る『デスクリムゾン2』、期待してます。

第2部は造形家の岡元建三さんと編集部を交えて、読者が送ってきた謎のマッドテープの上映会。マッドテープといっても何のことはない、ただのテレビゲームのCMを収録したものだ。新作のソフトのCMから『たけしの挑戦状』や所ジョージが「やればやるほど〜ディスクシステム〜♪」っと言っていた頃のCMまで入っていたりとなかなか手の込んだものでした。プレイステーションのCMでこれまた場内大爆笑！ SCEのCMの上手さが改めて如実にわかりました。

このビデオテープで少し気になったところは親の敵のように『武蔵伝』のCMが入っていたことです。何かこの人は『武蔵伝』に思い入れがあったのでしょうか？ 何はともあれ楽しかったです。送ってきてくれた笹身ちあきさん、ありがとう！

そして飛び入りゲストのスティングの米光一成さんが登場。『バロック』の制作苦労話から、米光さんが以前勤めていたコンパイルの愉快なお話が出てきたりとこれまた場内大爆笑！

トリを飾るのは、がっぷ獅子丸先生サイン会……のはずだったんですけど、なんと残念なことに獅子丸先生が法事（！）で不参加でした。よって、さいとー先生の直筆がっぷちゃんイラスト＆サインのみとなりました。今度のライブにはぜひ出席して下さいね、獅子丸先生！



相変わらず場内は満員。ありがたいことです。

未曾有の読者コーナー

~さらばやさしき日々よ~

# 読者あっての本ですから



## 日本沈没編

### 1999ファラオの復活をこの目でしかと見届けようじゃないか読者コーナー

○オタンチン・パレオロガス！読者コーナーです。いよいよ世界は1999年（2000年問題イヴ）を迎え、カオスとコスモスの区別もつかず人々は得体の知れない不安感と絶望感にビブラートする昨今でありますが、みなさんは苦悩してますか？　バイキング松井（射手座）です。

◎アシスタントの並河（A型）です。遅ればせながら新年あけましておめでとうございます。本年もゲーム批評をよろしくお願い申し上げます。

○それでは1999年（聖飢魔Ⅱ解散の年）最初の読者コーナーをお送りします。レッツ音読！（松井）

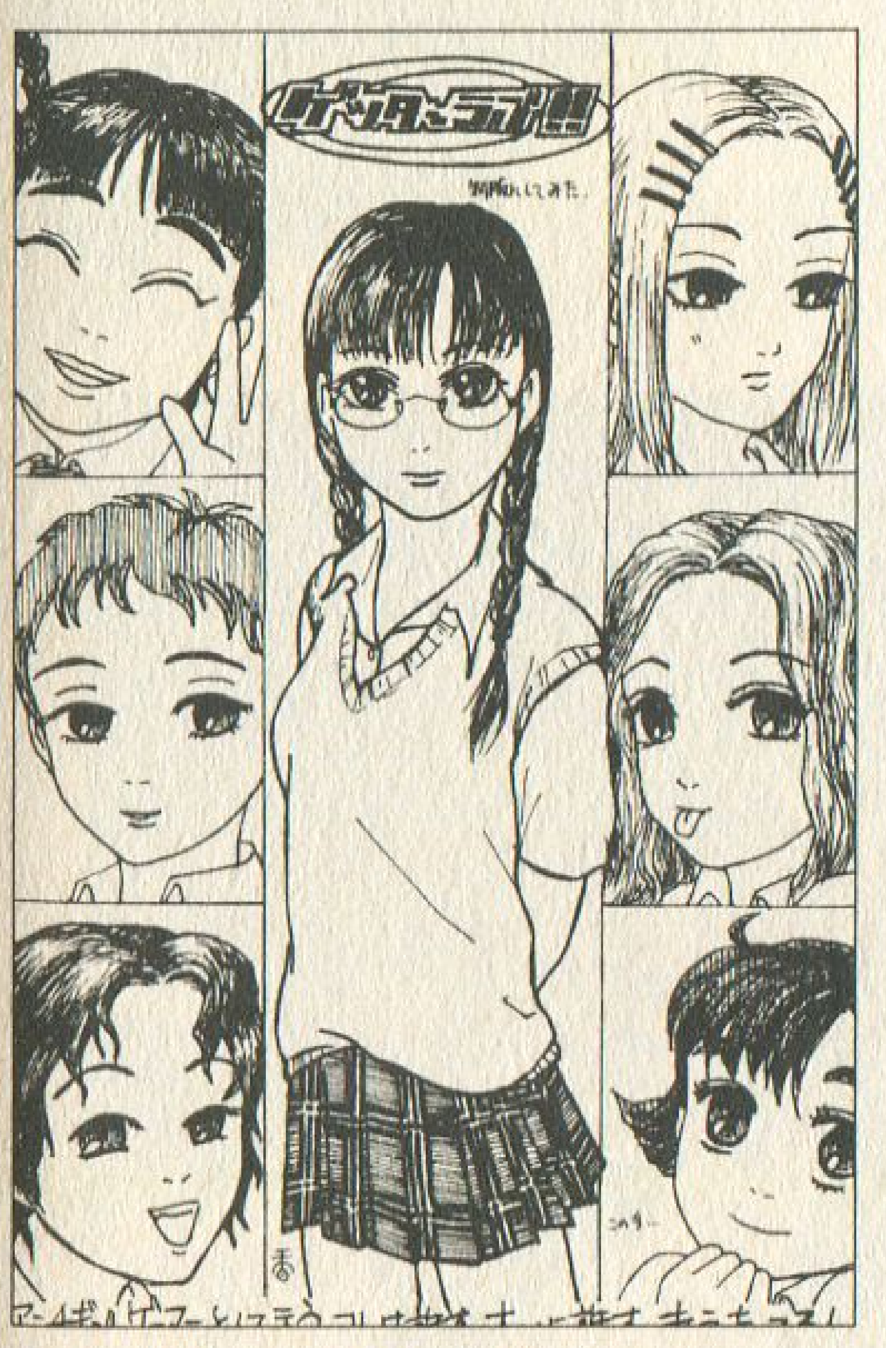
★「悪趣味ゲーム紀行」の単行本が本屋に売ってません。

（全国多数の皆様）

◎大好評発売中の「悪趣味ゲーム紀行」の単行本、お陰様で品切れ続出のためご迷惑をおかけしております。申し訳ありません。（並河）

○欲しい本がなかったら、即注文！　これ、人間の常識、霊長類の基本。同じく好評発売中の「すごいエロゲー烈伝！」も本屋で見当たらない場合は即・注・文！　恥ずかしがるな！　裸になれ！　嫌らしさも汚らしさもムキダシにして走ってけ！（松井）

★最近気がついたけど、私の気に入っているソフトに限って斬殺してくれるのが小野塚サン。畜生！と思いつつも裏を返せば趣向が同じなのかもしれません。という訳



（東京都　賀春のカオルノ）

○「ラブゲッティ」なんてものもありましたな。（松井）

で小野塚サンの動向に注目します（これってラブコール？）。

（熊本県　死生堂）

○女性読者からのラブコールだよオイ。なんか最近人気あるよな、小野塚の野郎。（松井）

■ようやく僕に時代が追いつきました。目指せゲッターラブです。（小野塚）

○……のぞき魔の癖に。（松井）

■違いますよ！　なんてこと言うんですか！（小野塚）

◎詳しくは「すごいエロゲー烈伝！」をお読み下さい。（並河）

★セガサターンのラインナップって、スゴイね。ふと某誌を見たら、期待してるソフト、ほとんどギャルゲーじゃん。私だけか？『コントラ』待っているのは。私だけか？『エドワードランディ』の発表に喜んで、ラインナップから消えたのに気づいたのは……。

（三重県　池田宏之）

○はいはいはい、俺も『エドワードランディ』ずーっと待ってた一人だわさ。あれは良いゲームだったよウン。そんな君にセガサターンの隠れた名作を紹介。『ライズオブザロボット2』、これちょっと触るとぜんぜん面白くないんだけど、プレイする内に（途中1999文字削除）るのでぜひ遊んでくれたまえ！（松井）

◎気が済みましたか？（並河）

★不幸なキャラクターランキングをやってほしい。ただし、最終的に幸せになってしまうキャラはダメで、最初から最期まで不幸なキャラ限定で……。『ニンジャウォーリアーズ』の主人公二人とか、『サムスピ』のバサラとか。

（北海道　清野淳）

○最期まで不幸なキャラというと、苦労してクリアしたと思ったら射殺される『チェルノブ』の主人公とか、苦労してクリアしたと思ったら処刑される『エイブ・ア・ゴーゴー』の主人公とかかな？（松井）

◎マニアック過ぎますよ！（並河）

★ようやく買ったドリームキャストの上に友人がゲロを吐いてしまい、動かなくなってしまいました。泣きすぎてもう涙も出ません。

（石川県　磯の五十浪）

○…………ドンマイ！（松井）

○さて、1999年（携帯・PHS11ケタ）になったわけですが、昨年のことも振り返ってみてあげようじゃないかということで、前号のアンケートハガキで募集した「98年に起こったゲーム業界の印象的な出来事はなんですか？」の項目で寄せられた意見を集計し、ランキング形式で発表しよう。まずは第10位から。（松井）

**第10位「ゲームボーイカラーの発売」**

◎ゲーム批評編集部内でもゲームボーイカラーは人気でしたね。（並河）

◇いやぁ、発売当初は品薄で、僕が苦労して買ったゲームボーイカラーをがっぷ獅子丸先生にカツアゲされそうになっちゃいましたよ。（山内）

○担当編集ならばゲームボーイカラーの一台や二台パーッと作家先生に貢ぐもんだ！（松井）

■あんた、編集の鬼だよ。（小野塚）

**第9位「ナムコ、ドリームキャストに参入」**

◎こういったご意見が来てます。（並河）

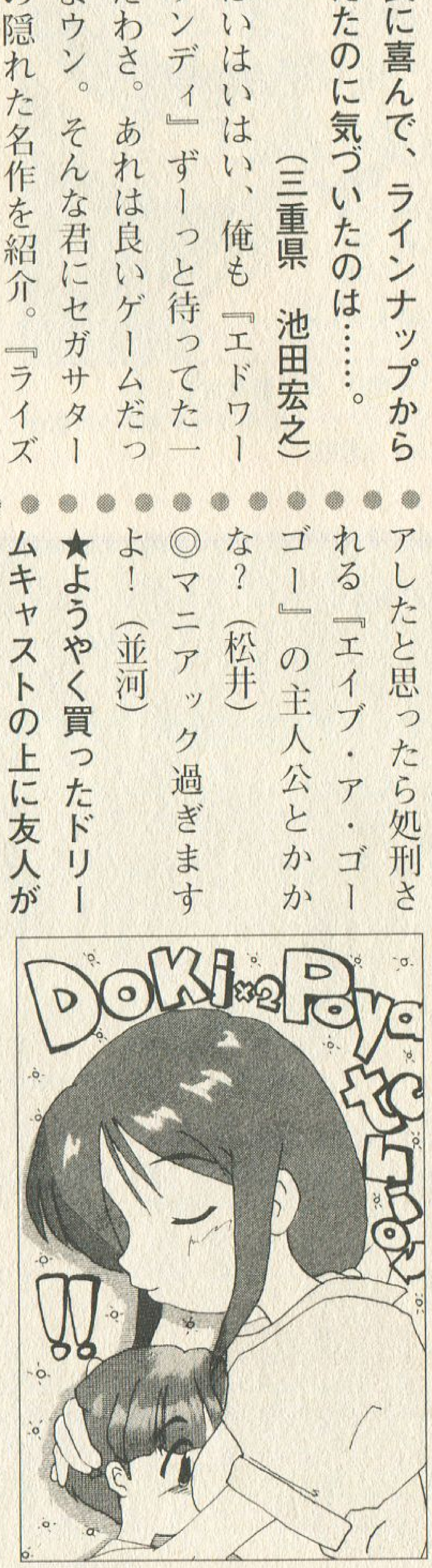
★オネガイがあるんですけど、ナムコに行って「ドリキャスでレースゲームを出せ」とガツンと言ってやれよアリガトウ。

（大阪府　うだ）

○レースゲームねぇ。セガには




（千葉県　ジングルズ）
◎オラオラ承太郎に乱入されボコボコにされました（涙）。（並河）



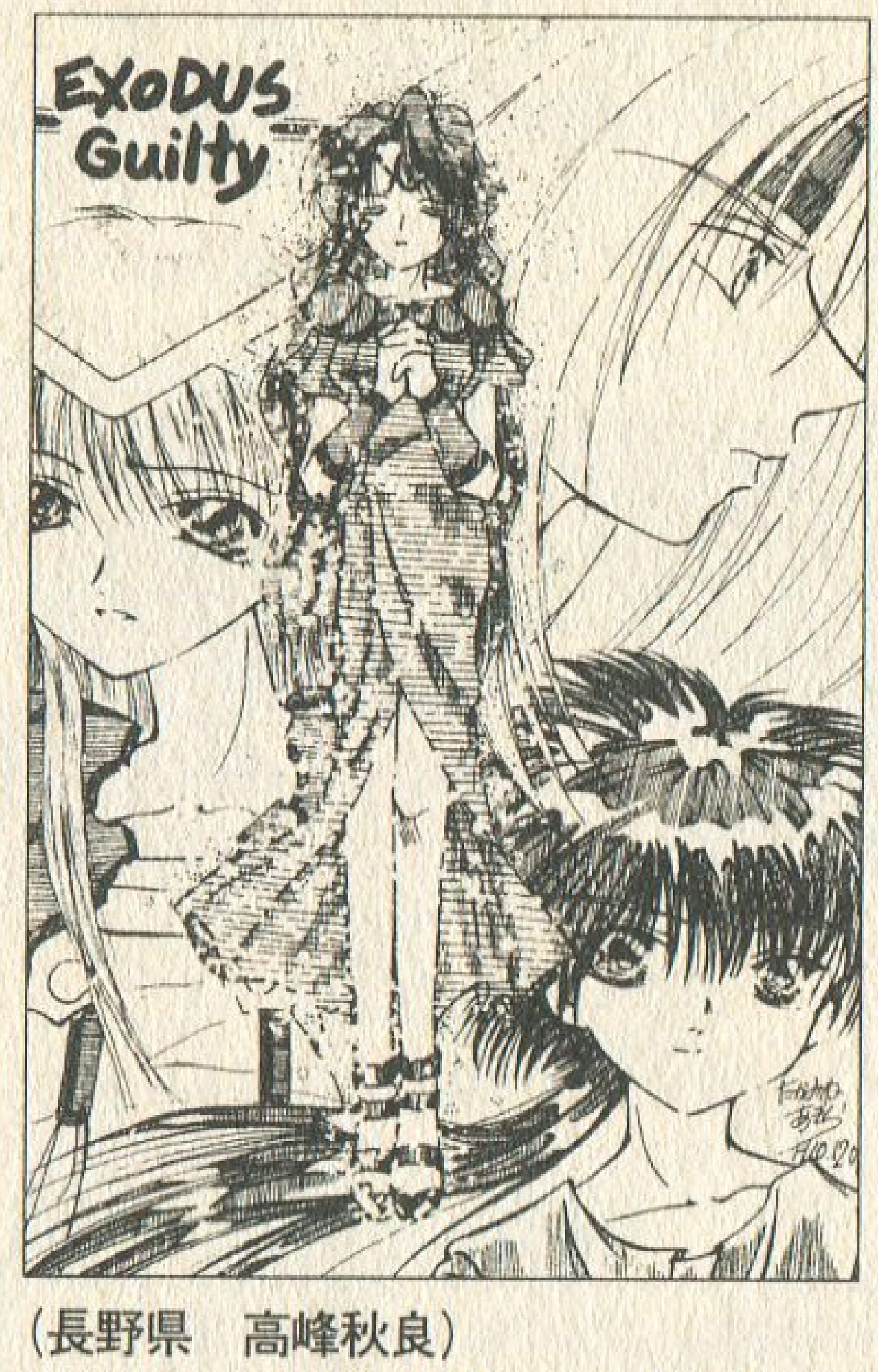

（東京都　彦べいじ）
◎ホノボノとしたゲームは貴重ですね。（並河）

## 読者の忍び足 彼岸花

「炎のさだめ」って何？（長崎県　オクトパスでイカ）…………最近の若い人には「装甲騎兵ボトムズ」なんて言っても分からんじゃろうなぁ。ゴホゴホ。（バイキング松井）

読者の忍び足 彼岸花　『MOTHER3』の進行状況を糸井重里さんに聞いて下さい。そして早く作るよう脅してやって下さい。（川崎市　るびん三世）

がっぷ先生の『スペースファンタジーゾーン』復活希望係に一票（笑）。でも私的には『デッドオブザブレイン』を発売してほしい。FX版天外も。（京都府　えりす）



（長野県　高峰秋良）
○買ったけどまだ封切ってないなぁ。（松井）

『セガラリー2』があるからなぁ。個人的には『ソウルキャリバー』と『ワンダーモモ』と『技脳体』を希望しますけど、どうですかナムコさんガツン！（松井）

**第8位「64DD延期」**

**第7位「『ゼルダの伝説　時のオカリナ』発売」**

◎N64は64DDの延期でどうなるかと思いましたが、後半盛り返しましたよね。（並河）
○64DDの発売も決定し、N64は来年が勝負の年になりそうですな（オチなし）。（松井）

**第6位「せがた三四郎、爆死」**

※「功労者に対し、あの扱いはないんじゃないか」という意見があったけど、私はあの凄絶な最期に感動したの！（斎藤編集長）
○何はともあれ惜しい人物を亡くしました。ゾンビとして生き返って『ハウス・オブ・ザ・デッド』に登場するっていうのは、どうか。そして湯川元専務を背負い投げ。（松井）

**第5位「コンパイル、和議申請」**

◎東京ゲームショウでの仁井谷社長の表情が印象的でした。頑張って欲しいです。（並河）

**第4位「セガサターン、終息へ」**

◎「セガ自身がサターンを捨てた」という過激な意見もありました。（並河）
○個人的にはセガサターンソフトの値が下がって嬉しかったけれ



（千葉県　64を普及させよう）
◎私もハートのかけらが集まってません。（並河）

## 女性ゲーマー救国戦線会議

### 女性ゲーマーの憩いの広場
### 素敵な出会いがあるかもね

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナーです。担当は並河でお送りいたします。
★しまるセンセ、いまさら『シャドウブレイン』なんて出さないで下さい!! 特にアルフィーの名前出さんといて！　私も買った。で、ビデオ見てやる気なくしてそのまま押し入れの中。
まったく同意見だけど、あれ、曲だけは名曲ですから!!　アルフィーのファンだってゲーム批評読んでるよ!!
（兵庫県　希望の鐘が鳴る朝に）
◎前号の「悪趣味ゲーム紀行」への反応ですね。アルフィーファンの皆様ごめんなさい。ゲームのテーマソングと言えば、やはり『バイオハザード』のエンディングですね。「ゆ〜め〜で〜お〜わ〜らせない」という歌でしたね。あれは誰が歌っていたんだったっけ。（並河）
■並河さん、歌、下手だね。（小野塚）
◎が———ン！（並河）
★ゲームを作っている人は、本当にプレイヤーに「1時間ごとに約15分の休息」を取って欲しいと思っているんでしょうか。『ポポローグ』で、夢の王家の洞窟に3時間かけてB30Fまで潜った時に思ったですよ。プレイヤーと一緒にハードも休めるようにゲームを作ってくれ。プレステが変な声でうなってるぞ。
（群馬県　小野彰子）
◎正におっしゃる通りですね。「ゲームは1日1時間」とは高橋名人の名言ですが、やはり1時間プレイした15分間休憩を取るようにしましょう。そしてゲームメーカーの皆様、よろしくお願いします。（並河）


「ウパもの（前号21P）」と聞いて『ぼくってウパ』を思い出したのは、私だけだろうか？（茨城県　蔵本多聞）…………実は私も思った。今でもソフト持ってるの。（斎藤編集長）

ど。ちなみに俺はセガサターンの全シューティングゲームを保護すべく現在絶賛買い漁り中。俺は死んでもセガサターンを見捨てん！（松井）

**第3位「中古ソフト問題」**

◎中古ソフト問題が第3位。読者のみなさんの関心の高さが伺えます。今年中にまた動きがありましたら、本誌でお伝えしたいですね。（並河）

◎そして気になる1位と2位はっ！……（松井）

**第2位「湯川専務、ブレイク！」**

**第1位「ドリームキャスト発売」**

◎ドリームキャスト関連の話題が1、2位を占める結果となりました。（並河）

○こうしてみるとランキングの半分がセガ系の話題。ゲーム批評読者にとって'98年は良くも悪くもセガの年だったという訳だね。昨年はこのような話題がゲーム業界に起きたわけですが、さて今年はどうなるのでしょうか……あ、今「なぞかけ」思いついた。「1999年」とかけまして。（松井）

◎かけまして。（並河）

○「読者のみなさんに対するゲーム批評編集部の思い」と解きます。（松井）

◎そのココロは？（並河）

○「9が3つで『サンキュー』」でございます。（松井）

◎お後がよろしいようで。（並河）

○つーわけで今年もゲーム批評をヨロシクね。（松井）

**読者の忍び足 彼岸花**

ゲーム批評編集部は地震対策は万全ですか？（東京都　河豚刺し）……去年の大掃除の時、積んであった「コインジャーナル」（分厚くて重い雑誌）が崩れてきて潰されて死ぬところでした。（山内）




（大阪府　中植智恵子）
○暗いと不平を言うよりも、進んでオカリナ吹きましょう。（松井）

## 最近面白かったゲームソフト
—24号アンケートより—

| 順位 | | ソフト名 | ハード |
|---|---|---|---|
| 1 | NEW | ゼルダの伝説 時のオカリナ | N64 |
| 2 | ↓ | メタルギア ソリッド | PS |
| 3 | → | ドラゴンクエストモンスターズ | GB |
| 4 | NEW | R4 -RIDGE RACER TYPE4- | PS |
| 5 | ↑ | 街 | SS |
| 6 | NEW | バーチャファイター3tb | DC |
| 7 | NEW | R-TYPE⊿ | PS |
| 8 | NEW | ペンペントライアイスロン | DC |
| 9 | ↑ | クロス探偵物語 | SS |
| 10 | NEW | ポポローグ | PS |
| 11 | NEW | 幻想水滸伝Ⅱ | PS |
| 12 | ↓ | レイディアント シルバーガン | SS |
| 13 | ↓ | F-ZERO X | N64 |
| 14 | → | どきどきポヤッチオ | PS |
| 15 | NEW | アストロノーカ | PS |




（青森県　くりころりん）
■おおっ、あなたは前号の手芸の人っ！（小野塚）




（岐阜県　光速麦茶）
◇ゲーセンで芽生えた恋か……いいなぁ。僕の場合なんて、正月に京都に帰省して久しぶりに彼女とデートだっていうんで映画「踊る大捜査線」を見に行ったんだけど満員で入れなくて、しょうがないから大阪の梅田ジョイポリスに行ってグルグル回る『バーチャロンスペシャル』をモリモリやっていたらいつの間にか彼女が消えていなくなってましたハッハッハ。（山内）
◎地元に帰っても遠距離恋愛ですね。（並河）

**読者の忍び足 彼岸花** 前号の特集を見るまではメーカーとゲーム批評の関係は、インドとパキスタン、キリストとイスラム、ベルセルクとＰＴＡぐらいの仲かなぁと勝手に妄想していた。（兵庫県　腹がＤ型装備）

# 論

## 読者ニヨル批評ノページ

**読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。**
**だから「読者ニヨル批評」なのです。**
**今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。**

**第二十四回**



**今月の選者・松平しの**

明けまして&節分おめでとうございます。カウントダウンまでいくばくもないということで、大人子供の（間違った用法）トラウマがうずき始めた今日この頃、読者貴兄におかれては如何お過ごしですか？　ところでノストラダムス（正確には五島勉か）に人生狂わされた人ってどのくらいいるのでしようか。

という訳で、現在バージョンアップ企画中（一番最後を参照）だったりする「読者ニヨル批評ノページ」'99年版のスタートです。早速『ゼルダの伝説～時のオカリナ』読者の感想二題からどうぞ。




岡山県　久石薫

### これぞゲーム！『ゼルダ』の心地いい操作感

私はこの日の為に64を買ったのだ、と改めて確信した11月21日。本当は、理屈抜きに面白い作品に対して、批評なんていうクソつまらないマネはしたくないのだが、書かずにいられない。まず、この操作性は一体何事？（私はどんなゲームでも一番に操作性をみる）。キーに触れると「同時」に動き出すキャラクター。0.01秒のタイムラグもない。（そんなの当たり前、といわれるかもしれないが、その「当たり前」の事が満足に出来ていないゲームがどのくらいある？）。続いて、素早く、かつ、的確なカメラワーク。それに一番のポイントはオートジャンプ。前者は、『マリオ64』でいわれていた視点変更の問題点（めんどくさいとか、思い通りの方向を向かないとか）を、（完璧に、ではないかもしれないけど）解消し、それに伴ってジャンプを自動化することによって、ダンジョン内で狭い足場を気にすることなく、戦闘や謎解きに専念出来るようになっている。（実際、謎解きが分かっているのに操作ミスで先に進めなかったりする時のストレスの溜まり具合は半端ではないからね。ひきあいに出して悪いけど、『テュロック』は私もやっぱり挫折しました）。また、Aボタンに可能なアクションが表示されるのも非常によい。暗い場所や奥にあって分かりづらいドアなどにも、「あける」と表示されるので、グラフィックが美麗すぎてドアか壁か分からない（ん？　何のゲーム？）などということもないわけだ。

とにかくもう、あらゆる部分で作りの細かさ、でもそれをごく自然にやってのけるスゴさを感じてしまう。3Dの「箱庭世界」としては『マリオ64』の方がリアルなんだろうけど、それをもう少し「ゲーム」に近付けて、遊びやすくデフォルメしたのが、今回の『ゼルダ』なんだろうと思う。そう、

ゼルダの伝説 時のオカリナ (A・RPG)　メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥6,800／発売日：'98年11月21日

まさに「ゲーム」でなければ分からない感動。大げさじゃなく、本当にキャッチコピーの通りなんだもの！ 操作していることが純粋に「楽しい」んだ、この「ゲーム」は。今日もうちのリンクは広大なハイラル平原をひたすら馬で駆け回っている。な〜んて、ただダンジョンで詰まって先へ進めないだけだったりするんだけどね。ま、このムズさもゼルダの魅力よね。

まだすべてクリアした訳じゃないけど、自信をもって言える。このゲームを通り越して残りの人生送ったらものすごくもったいないぞ！

（新潟県　後藤桃代）

## 傑作だからこそ惜しい『ゼルダ』への注文

N64ユーザーとしてひたすら待っていた『ゼルダ』ですが、やっと発売されたので、即日手に入れて1週間ぐらいかけてクリアしました。

まず、目についたのは、グラフィックが期待以上によかったということです。といってもCD-ROMのゲームのような豪華なグラフィックを詰め込んだ感じはまったくなく、実際にそこに存在しているかのように感じさせる数々の風景は、すがすがしくって気持ちいい感じになる（ような気になってきます）。まさに『ゼルダ』は歩いているだけで楽しい作品でした。

しかし、『ゼルダ』は任天堂が目指すインタラクティブの、ある種の完成形だったとは思うのですが、残念な点も多かったと思います。まずリアルタイムムービーですが、『スターフォックス64』と比べて「これがインタラクティブなのかなぁ」という感じで、何だかCD-ROMのムービーとやってることは同じじゃないかという印象を受けました（しかも中途半端な気も……）。次に子供時代と大人時代を行き来するシステムですが、2つのマップにあまり違いが感じられず、2つの世界を股にかける感触は得られませんでした。『ドラクエⅥ』もそうだったんですが、ハッキリいって2つのマップの行き来は面倒なだけで楽しくはなかったです（特にマメまきがかったるい……）。もっと「時」に関係した小ネタが入っていれば楽しかったと思うのですけどね。細かい所では、ナビィがほとんどヒント的なことしか言わないことも気になりました。ムダ話をしてほしいわけじゃないけど、もう少し旅の仲間としての存在感を出して欲しかったです。

……色々と書きましたが、やっぱり『ゼルダ』は面白かったです。ただ、今回の作品はグラフィックに力を入れすぎたせいか、他の部分で残念なところ、前作を引きずりすぎているところも多かったこと、宮本さんが「あと3ヶ月」あればと言っていたこと等、惜しい部分もありました。とにかく次回作（『ゼルダの伝説DD』）に期待するしかないですね。N64ユーザーとしては。

（長崎県　オクトパスでイカ）




山形県　シイナツトム

## 語りたくなる「ゲーム」『ゼルダ』の魅力とは

昨年末、N64の発売当初からラインナップに挙げられていながら延期に延期を重ねていた『ゼルダの伝説』がついに発売されました。このために64を買った人も多かったのではないでしょうか。実に多様な意見が寄せられた『ゼルダ』ですが、一様に「触っているだけで楽しかった」という声が多かったのが印象的です。P108のレビューも併せて読んでみてください。

## 「大人のごっこ遊び」について

僕はとっくの昔に社会人だ。

ゲーセンの対戦で勝って、向こうの台から「えっ？ おっさんが相手だったの」とかいわれたりもする。ゲームが高尚な遊びだとは思わないし、低俗だなどとも思わ




千葉県　ハッピー（K.F.T.）ふく介

ない。ただその時充実していたかどうかが重要なだけだと思う。世代の差違を超えて「ごっこ遊び」に興じられる、それだけのことだ。

　だがPSに『AZITO2』という、絶対に大きいお友達向けのごっこ遊びがある。別に18禁でもないのにこう断言したのには訳がある。このゲームには仮面ライダー達やギャバンなど古いヒーローがいる。新しくてもせいぜい仮面ライダーJどまりだ。今の子供でもライダーや宇宙刑事くらいは知っているだろう。ただ、最近のヒーローを入れなかった選択は正しいと思う。

　僕ら社会人は一般的に子供番組を見なくなる。だが、ヒーローが嫌いになったわけじゃない。いい年をして……という一種自己暗示的なヒーロー離れもあるだろうが、他に趣味も出来たりする。自分の仕事や生活に重きが置かれ、単に疎遠になっているだけだ。しかし今の時代、ゲーム機がどこにあっても不自然ではない。世間体を気にせず遊べるのだ。凄い！　ゲームっていいなあ。とかいいつつ僕らが「ごっこ遊び」に興じる時、見たこともない今のヒーローが画面にいても仕方がないのだ。今の僕らに必要なのはシャリバンクラッシュでリボルケインなのだ。オリジナルキャラも、幼いころ何も知らず掴まされたパチもんカードのニセヒーローみたいで良い。地面の中に張り巡らされた怪しい施設の数々と、それを守る我らがヒーロー達。発信していくドルギランやぐらんどばーす。そう、ここではかつての僕らの夢が動き、僕に語りかけ、僕の為に闘っているのだ。

　だが、断っておくがこれは決して現実逃避ではない。電源を切ればまたいつもの日常が待っているし、それを嫌だと決して思ってはいない。明日も絶対続きをやろうと思って充実して眠りにつくだけの事だ。大きなお友達にだけエネルギーをくれる、そんなソフトがここにある。あえてシステム面などには触れなかったが、説明はこれで十分だろうと確信する。

（北海道　清野淳）



## ノスタルジーとの邂逅

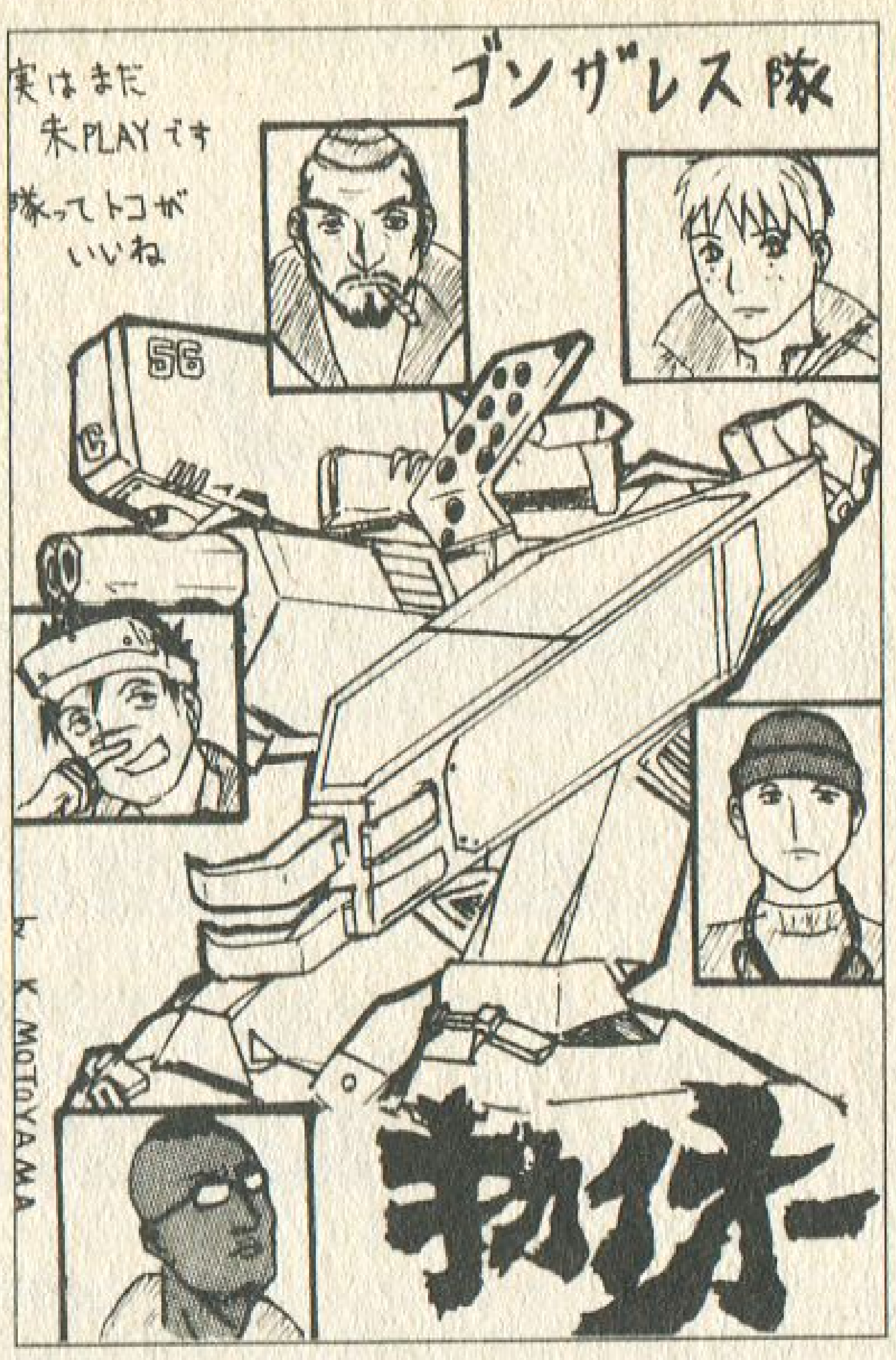
　ゲームに心のツボを押されてしまったことはありますか？　これはそんな人のソフトレビューです。システムは後回しでもいいから、とにかく自分が抱いた感情と熱意を書いてみたい、そんな気持ちが伝わってきます。そういう文章は批評ではないのかもしれないですが、やってみたくなりますよね。ちなみに私は某昆虫ゲームのカブトムシに何かを感じてしょうがなかったり。んー、困ったものです。

## 中古問題に関する一ユーザーの提言

　いまゲーム業界で問題になっている中古ソフト販売について、一人のユーザーとして意見を言いたい。

　中古ソフト販売の禁止について私は反対である。メーカーの言い分を見ても一方的な利益保護や、ネームバリューを目的としているとしか思えない。エニックスの福嶋氏は「ゲームソフトの価格は媒体の値段ではなくゲーム自体の使用料」といっていたが、確かにハードの進化や、それに伴う開発のための新型機材導入、スタッフの人件費など、無視することは出来ない。しかし、5800円や、6800円を使用料と考えると、あまりにも高すぎる。また、ソフトの中には体験版や、おまけディスクといったゲームをプレイする上で必要のない付録のついたものもあり、それも使用料の一部と考えるとさらに納得がいかない。それに、通常価格の約半額になる再販価格についても同じソフトを通常価格で購入した人と、再販価格で購入した人とを比べると、使用料と、価格の面で同じ新品を買ったのに、不公平ではないだろうか。

AZITO2 (SLG)　メーカー：バンプレスト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年10月15日




静岡都　本山圭一

そのほか、不要になったソフトの処分方法、またそれに伴う環境問題などメーカーは対策を立てているのか等、メーカーに対する指摘点はたくさんあるが、それでも中古ソフトがいけないというのなら、メーカーは次のようにしてほしい。

①新品ソフトを購入するさい、不要になったソフトを下取りする。
②ソフトに付録をつけるさい、付録なしと、付録付きを別価格で販売する。
③再販価格を廃止し、通常価格そのものを下げる。
④ソフトのレンタルまたはリースを認める。
⑤次期ハードを開発するさい、媒体にCD-RWやMOといったリムーバブルメディアを採用する。

とくに①についてメーカーは売りっぱなしではなく、自分たちが作った製品に対して最後まで責任を通し、③についても、最近は中古ソフト撲滅のため再販価格のサイクルが短くなってきているが、同じ新品を買うのなら価格の不公平をなくすべきである。⑤について中古ソフトの売買が違法とするなら、書き換えが可能なリムーバブルメディアを採用する。

また、所得の限られた学生（特に、小中学生）に対して学割制度の導入を検討すべきではなかろうか。

以上、中古ソフトの件について、私の考えを書き連ねたが、最後にメーカーは利益追求だけでなく、ユーザーの存在を認識し、またCESA等の業界団体は、派手なイベントだけでなく、ユーザーの声に耳を傾け、メーカーとの意見交換の場をもっと作るべきである。

（兵庫県　宗隆之）



## 消費者それぞれが考えるべき重大問題

最後は中古問題に関する意見です。ゲーム批評でも何度も扱ってきましたが、この問題に対しては、ユーザーに直接影響のある部分も多く、今後の動向が非常に注目されるところだと思います。こういうことは消費者それぞれが考えて、自分の意見を持ったがいいのではないかなあと。レンタルに関しては既に『ゼルダ』で体験キャンペーンとして行われましたね。レポートはP60をどうぞ。

さて、冒頭でも書きましたが、このコーナーは次号リニューアル予定。通常の形式に加えて、ライター希望の読者の投稿を募集するという新企画です。名付けて「読者ニヨル批評ノページ〜ライター道場企画」（仮）。

これは、毎回設定されたテーマに基づいて原稿を募集し、何らかの形で審査した上で、優秀な投稿者にはゆくゆくは本誌ライターになってもらうかも、という企画です。黙っていても某大物RPGⅧの批評はみなさん書きたい人がたくさんいるとは思いますが、今回、特に募集するテーマは「埋もれてしまった思い出の佳作」「新ハードを考える」です。もちろんこれ以外にも、ソフトレビューや中古問題など、従来通り長文の投稿や、「こうして欲しい」「こんな企画もある」という意見も歓迎です。今後も随時見直しを行って行きたいと思っておりますのでよろしくお願いします。応募規定は以前と変わらず、1000〜1200字で、締切までに郵送でお願いします。フロッピーなどでも構いませんが、応募原稿は返却いたしませんのでご了承下さいませ。なお、採用者にはマイクロデザイン特製テレフォンカードを贈呈いたします。なるか増ページ？　乞うご期待。

**各コーナーへのお便り、投稿は**
〒104-0043 東京都中央区
湊2-4-1 MGビル
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

**次回締切は**
**3月5日**(消印有効)**です。**

# 『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。**
**数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、**
**ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。**
**私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を**
**以下のように定めました。**

- 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
- 批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
- 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- 批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
- 評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

**上記の方針のすべてを完璧に実現するには、**
**私たちは力不足かもしれません。**
**しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、**
**私たちは努力しています。**
**そのための『ゲーム批評』なのです。**

**ゲーム批評編集部**

# ゲーム批評1月号 プレゼント当選者発表!!

**ゲーム批評1月号表紙**
**テレフォンカード（30名）**

| | |
|---|---|
| 北海道 | 谷口剛 |
| 北海道 | 関口希 |
| 宮城県 | 飯泉信太郎 |
| 秋田県 | 山本英司 |
| 栃木県 | 磯ヶ谷淳 |
| 埼玉県 | 岩崎卓也 |
| 千葉県 | 神林直道 |
| 東京都 | 前野初 |
| 東京都 | 池田牧永 |
| 東京都 | 木崎貴弘 |
| 神奈川県 | 永井勝也 |
| 新潟県 | 島名哲子 |
| 新潟県 | 北沼晃 |
| 石川県 | 松本典彦 |
| 静岡県 | 久保庭幸子 |
| 愛知県 | 加藤通 |
| 愛知県 | 久野正人 |
| 京都府 | 桝谷英雄 |
| 大阪府 | 斧江恵美子 |
| 兵庫県 | 梅西亮平 |
| 兵庫県 | 押立和也 |
| 和歌山県 | 太田知得 |
| 岡山県 | 白神睦久 |
| 岡山県 | 岡利明 |
| 香川県 | 多田沙織 |
| 福岡県 | 森研二 |
| 熊本県 | 寺岡正貴 |
| 宮崎県 | 秋元達也 |
| 鹿児島県 | 反橋洋一 |
| 沖縄県 | 上間巧 |

＊当選品の発送は'99年2月20日までに終了しております。未着の方は編集部まで御連絡下さい。但し、3月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますので御注意下さい。（担当:並河）

# バックナンバーのご案内 Vol.1・Vol.2・Vol.15は品切れです

**<Vol.3>'95 4月発行775円（税込）**■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気　セガサターン●ソニーの自信　プレイステーションほか■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95 7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？■特集2「確信！！シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95 9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95 11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96 1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか■特集2「決着!?サターン vs PS」**<Vol.8>'96 3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96 5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」**<Vol.10>'96 7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>' 96 9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64　発売が意味するもの　ほか■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96 11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか・クリエイター原体験　横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97 1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか・クリエイター原体験　亙重郎・告発！　美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97 4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか・クリエイター原体験　安田朗・特別企画　「業界に広がる波紋」**<Vol.16>'97 9月発行780円（税込）**■特集1「ギャルゲー、賛否両論!?」●ギャルゲー氾濫の現状　ほか・クリエイター原体験　齋藤晃・特別企画　ゲーム制作者たちの現場!?**<Vol.17>'97 11月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム　ほか・クリエイター原体験　薗部博之**<Vol.18>'98 1月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと　ほか**<Vol.19>'98 3月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン　ほか・クリエイター原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98 5月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七つ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実　ほか■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98 7月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩　ほか■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」　新連載「ゲーム業界、明日は知らない。」**<Vol.22>'98 9月発行780円（税込）**■特集1「さようなら、セガサターン」●サターンは何故負けたのか、特別袋とじ　ほか■特集2「徹底!　パズルゲーム大特集!」特別企画　大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」**<Vol.23>'98 11月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?　NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの　他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」　特別企画　大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾　クリエイターの原体験　小松千佐子氏

**<Vol.24>'98 12月発行780円（税込）**




## ■特集1 「掟破りのソフト批評スペシャル」

●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集　他
**■特集2「徹底追求　ゲームと著作権を巡る諸問題」**
新連載　岡本吉起の言わしてもらうで
失われた伝説を求めて

**別巻**

**飯野賢治の本　'96 9月発行764円（税込）**
**読者あっての本ですから　'97 4月発行788円（税込）**
**DIABLO ART GUIDE BOOK　'97 9月発行2100円（税込）**
**RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition- '98 9月発行2520円（税込）**
**電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98 12月発行1480円（税込）**
**悪趣味ゲーム紀行　'98 12月発行　1260円（税込）**
**すごい エロゲー烈伝!　'98 12月発行　1029円（税込）**
**アニメ批評創刊準備号　'99 1月発行　924円（税込）**

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。御注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

**客注扱い**

書店（帳合）印

販元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前

ご住所　〒

TEL　（　　　）

| | | |
|---|---|---|
| ゲーム批評 Vol.（　　　　　　）<br>Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～780円（Vol.16～税込み価格です） | | 各　　冊 |
| ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期<br>96年上半期・下半期　各1437円、97年上半期　1400円 | | 各　　冊 |
| 飯野賢治の本 | 728円 | 冊 |
| 読者あっての本ですから | 750円 | 冊 |
| DIABLO ART GUIDE BOOK | 2000円 | 冊 |
| RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition- | 2400円 | 冊 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION | 1410円 | 冊 |
| 悪趣味ゲーム紀行 | 1200円 | 冊 |
| すごい エロゲー烈伝! | 980円 | 冊 |
| アニメ批評創刊準備号 | 880円 | 冊 |

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々に御迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。●p50:『クラッシュバンディクー3』→『クラッシュ・バンディクー3』●p84、キャプション部分:「あらしの親友・とおる」→「あらしの親友・さとる」●p123:『トゥルー・ラブ・ストーリー』→『トゥルー・ラブストーリー』

隔月刊 ゲーム批評
3月号

ゲーム批評Vol.25
第6巻 第4号通巻第37号
1999年3月1日発行
定価780円（税込）

**STAFF**

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
デスク 松井 真
編集部 古庄浩二
山内智和
松平しの
小野塚謙太
並河美樹
岡田英健
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
亀尾裕次
田中しおり
田中一徳
販売営業 長谷川安次
イラスト さいとーあゆみ
Special Thanks brahman
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208



次回
『隔月刊 ゲーム批評5月号』は
4月3日発売予定

# EDITORS' ROOM

## 編集部から――

**最**近、ゲーム批評は増刊ラッシュ。いろいろな本の出版を予定しておりますが、現在PS用ソフト「仮面ライダー」のメイキング本を制作中。ちょっと毛色の変わった内容ですので、乞うご期待です。ところで最近引越しいたしました。今度は中野です。町田もいいトコだったけど、ここは洋モノTOYなどのお店が充実。楽しいよぅ！（斎藤）

**今**号の作業が終わったら映画を観まくるぞ。「メリーに首ったけ」「ビッグ・ヒット」「ブラック・マスク」「キラーコンドーム」「ノストラダムス」…正月映画よりも第二弾の方が俺好みラインナップで楽しみだなぁイヒヒウフフ。（バイキング松井）

**最**近GBばかり遊んでます。『ポケモンGB』、かなり面白い。で、今困っているのがカードポンの相手。身近な人間とは全員カードポン済み。いっそのこと下校時の小学校の前にGB持って立ってようかとも。でもなんだか怪しいひよこ売りみたいだしねぇ。（古庄）

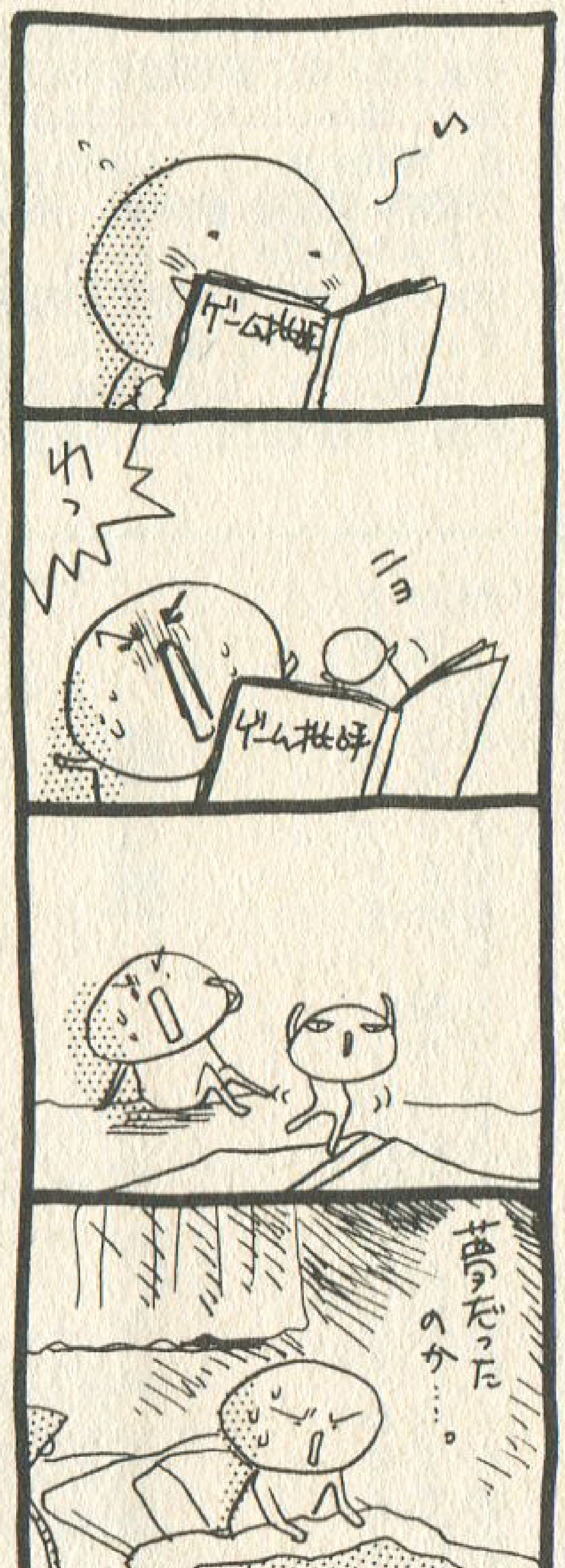
**今**度、ハイローラー渋谷洋一氏と一緒に本を作ることになりました。で、「どんな人だろう？」とウキウキビクビクしながらお会いしたところ、これがなんとも腰の低い丁寧な方で。かなり好感度高かったです。どんな本かはまたの機会に…。（ヤマウチ）

**最**近はまったゲーム。『ザ・ファミレス』『ラストグラディエーターズ』『ポヤッチオ』『いたスト2』『魔人学園』『スーパーマリオブラザーズ』。ていうか脈絡なさ過ぎ。（松平）

**今**回は九州へ日帰り出張、ポケモンジェットに乗った。機体の写真をバシャバシャ撮りまくり、機内ではポケモンポストカード及び餡ぱんをゲットする自分に編集魂を感じて震えた。（小野塚）

**今**回の「音楽ゲーム特集」はいかがでしたか？ 読者の皆様の中には、「ゲーム音楽」に期待されていた人も多く、それについては今回申し訳なく思っております。また別の機会にでも。（並河）

**初**めまして。クリエイターの地位の向上は、必ずしもソフトの質の向上に繋がるわけではないので、ゲームクリエイターを全面的に押し出す雑誌はどうかなぁと思います。（岡田）

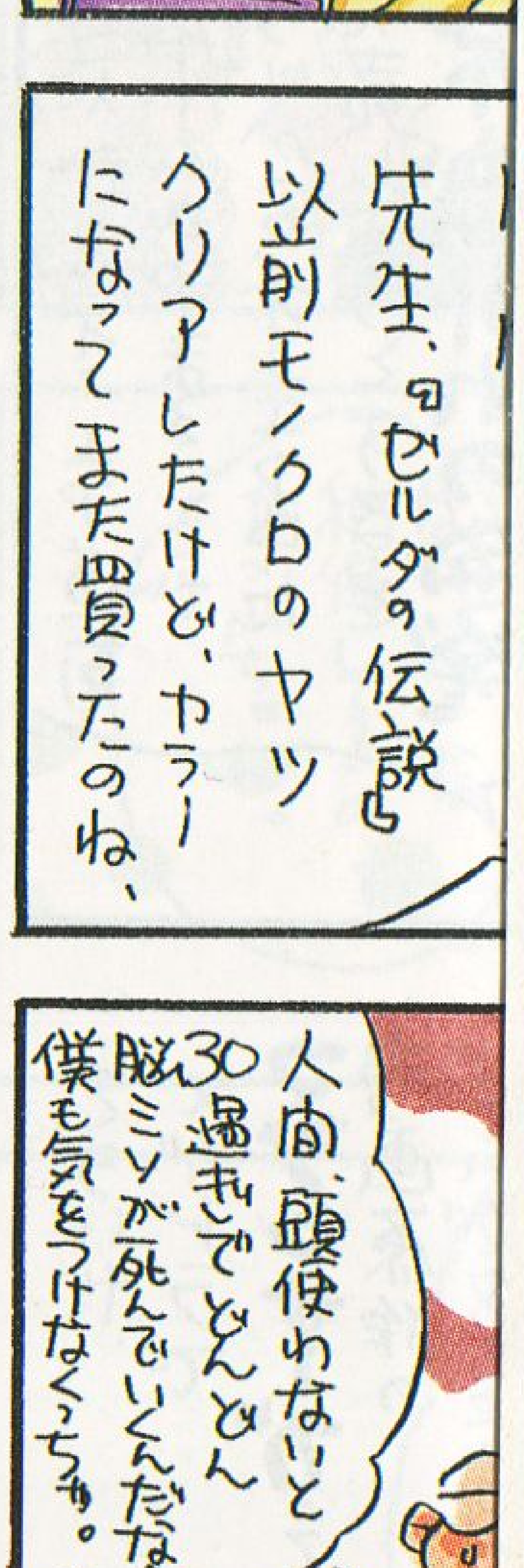



### 編集部ニュース

出張からの帰り、超格安で知られるスカイマーク航空を使った小野塚、マイクロソフトの宣伝攻勢にいてこまされる。機体全面に自社ロゴ、全座席のヘッドカバーにも「マイクロソフト」、機内放送では新製品の紹介が流れっぱなしで、目の前のトレイにも広告（両面に）、しまいにゃスチュワーデスがサンプルROMを配りだす始末。「空の上は完璧な密室でした」。

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。




第5話「ゲーム業

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買っている　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　）

あなたはファイナルファンタジーVIIIを購入しましたか？　購入した理由、もしくは購入しなかった理由をお書きください。また購入された方は感想等あればお書きください。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン

隔月刊 ゲーム批評
3月号

ゲーム批評Vol.25
第6巻 第4号通巻第37号
1999年3月1日発行
定価780円（税込）

**STAFF**

発行人　武内静夫

# EDITORS' ROOM

## 編集部から――

最近、ゲーム批評は増刊ラッシュ。いろいろな本の出版を予定しておりますが、現在PS用ソフト「仮面ライダー」のメイキング本を制作中。ちょっと毛色の変わった内容ですので、
期待です。ところで最近引越しい
した。今度は中野です。町田もい
だったけど、ここは洋モノTOY
お店が充実。楽しいよぅ！

今号の作業が終わったら映画を
くるぞ。「メリーに首ったけ
ッグ・ヒット」「ブラック・マスク
ラーコンドーム」「ノストラダムス
…正月映画よりも第二弾の方が俺
インナップで楽しみだなぁイヒ
フ。
（バイキング

最近GBばかり遊んでます。『ポ
ンGB』、かなり面白い。で
っているのがカードポンの相手。

人間とは全員カードポン済み。いっそのこと下校時の小学校の前にGB持って立ってようかとも。でもなんだか怪しいひよこ売りみた




家、マイクロソフトの宣
バーにも「マイクロソフ
にも広告（両面に）、し
完璧な密室でした」。

します。
一報ください。



POST CARD




1040043

東京都中央区湊2−4−1 MGビル
**マイクロデザイン出版局**
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.25アンケート係行

| フリガナ<br>氏名 | P.N. | | |
|---|---|---|---|
| | 職業 | 年齢<br>歳 | 性別<br>男・女 |
| 〒　住所 | | | |
| 本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同） | | | |
| 最近面白かったゲームソフト名 | | | |
| 買いたいと思うゲームソフト名 | | | |
| 次回予告で気になる記事は何ですか？ | | | |
| ゲーム以外でいちばん興味のあることは？ | | | |




第5話「ゲーム業界底抜け版権争奪合戦！」




★今一番カオスで熱いゲーム業界だからこそ、獅子丸先生とゆー妖怪……もとい豪快なお方が生まれるのですね。（群馬県　まっどもなあく）

ちなみに僕、どっかのライター様みたく別に業界にルサンチマンなんかないですから。（獅子丸先生）

★すごいですよ、「ファミ通」のSFCの発売予定ソフト欄にまだ『ああっ女神さまっ』ありますよ!　FCの『インディジョーンズ』越えてるんじゃないですか!?（秋田県　Q．E．D．）

**そういや■ルダンディーのウ■コなら食べてみたいと言い放った本山様。その後お変わりございませんでしょーか？（獅子丸先生）**




**『明日はしらない。』に対する意見を大募集！（普通の応援メッセージや文句は却下）**
**採用された方には「がっぷちゃんと獅子丸先生の直筆サイン入りテレカ」をプレゼントします。**

# そういえばワールドカップ開催時のサッカー熱はどこへ行ったんでしょうね、獅子丸先生。



隔月刊 ゲーム批評 **予告**

**5月号** MAY

## 第1特集 ファイナルファンタジーⅧ徹底批評（仮）

**2月11日、ついに発売されるスクウェアの『ファイナルファンタジーⅧ』。言わずと知れた超大作ＲＰＧ、予約開始するやたちまち予約数が50万本を突破したこの大注目作を、ゲーム批評が徹底批評します！　乞うご期待！**

なお、特集に合わせて「読者による『ファイナルファンタジーⅧ』批評」を大募集します。愛情溢れる批評、超辛口批評、偏った批評、プレイ日記、鬼のような分析、純粋批判理論……なんでもＯＫ！　2000文字以内にまとめて、ゲーム批評編集部「読者による『FF』批評」係までお送り下さい。みなさんの力作、待ってます！

## 第2特集 携帯ゲームブームの謎（仮）

**'99年の年始商戦を制したのは、DCでもPSでもN64でもなく、ゲームボーイだった……。『ドラゴンクエストモンスターズ』『ポケモンカードGB』『遊戯王　デュエルモンスターズ』など、バカ売れソフトが連発。また、「ポケットステーション」「ワンダースワン」「ネオジオポケットカラー」など、新携帯ゲーム機も続々発売。多くのメーカーが携帯ゲーム市場に参入している。時ならぬ携帯ゲームブームの秘密を探る！**

**その他ソフト批評（セガラリー２／神機世界Evolution／パワーストーン／猫侍／モンスターファーム２／ワールド・ネバーランド２～プルト共和国物語～／ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ／牧場物語２／グラディウスⅣ）、連載陣も超絶絶好調!!**

**次回「隔月刊ゲーム批評5月号」は'99年4月3日発売！**

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

### ◆ライター・編集スタッフ募集のお知らせ

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。東京近郊にお住まいの編集部に来られる方に限ります。実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎します。ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）もしくは雑誌等に採用された原稿と履歴書をゲーム批評編集部「ライター募集係」にお送り下さい。採用の場合は編集部からご連絡します。
１カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了解下さい。

同時に、テープ起こし（インタビューなどの会話を収録したテープをテキストデータに直すこと）をおこなって下さる方も募集します。パソコンかワープロをお持ちで、守秘義務を守れる方に限ります。Ｅメールでのやりとりが行える方、ＭＤプレイヤーをお持ちの方は特に歓迎します。履歴書と連絡先を書いた書類をゲーム批評編集部「テープ起こし人募集係」にお送り下さい。採用、不採用の通知は同上です。

「我こそは」と思われる方のご応募をお待ちしております。一緒にゲーム批評を作りましょう！



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成11年3月1日発行第6巻第4号通巻第37号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円



雑誌 03679-3

T1103679030787